# ENCYCLOPÉDIE MARVEL®

MARVEL FRANCE

# ENCYCLOPÉDIE MARVEL

# X-MEN®

*Dessin : Alex Ross*

# X-MEN DE A À Z


***SCÉNARIO***

Syd Barney-Hawke

***SCÉNARIO / DOCUMENTATION***

Eric J. Moreels

***RÉDACTEURS***

Mark D. Beazley & Jeff Youngquist

***RÉDACTRICE ADJOINTE***

Jennifer Grünwald

***SECRÉTAIRE DE RÉDACTION***

Sarah Fan

***DIRECTEUR ARTISTIQUE***

Matty Ryan

***GRAPHISME***

Patrick McGrath, Victor Gonzalez & Tim Smith III

***RECOLORISATION***

Jen Chan, Wing Lee & Erik Ko des Studios UDON

***CONCEPTION JAQUETTE***

Tom Marvelli

***DESSIN DE COUVERTURE***

Gabrielle Dell'Otto

***RÉDACTEUR EN CHEF***

Joe Quesada

***PRÉSIDENT***

Bill Jemas

Remerciements à : Chris Allo, Seth Biederman, Tom Brevoort, C.B. Cebulski, Michael Doran, Jerron Quality Color, Ralph Macchio, Mike Marts, Peter Mathews, Mike Raicht, Wilson Ramos Jr., Warren Simmons, John Miesegaes, Nova Ren Suma, Amy Rice, Sean Ryan, Cory Sedlmeier, Jeff Suter, Jeof Vita et Jonathan "The Boy" Watkins.
Eric J. Moreels tient également à remercier : Chuck Austen, Grant Morrison, Frank Tieri, Geoff Johns, Peter Milligan, Matt Nixon, Mike Marts, Mike Raicht, Andrew Lis, Axel Alonso, Brian E. Wilkinson, Al Harahap, Manolis Vamvounis, et, bien sûr, ma merveilleuse femme, Sarah Moreels, pour son incroyable patience, sa compréhension et son soutien !
Syd Barney-Hawke tient aussi à remercier : Jeff Youngquist, Mark Beazley et Bill Jemas… vraiment, le meilleur artiste.


# MARVEL FRANCE


***TRADUCTION***

Nicole Duclos & Jérémy Manesse

***MAQUETTE***

Damien Tarrant

Directeur de l'édition française **ALAIN GUERRINI**. Comité de direction **A. GUERRINI**, **A. DENECHERE**, **S. DALLAIN**. Directeur délégué **SÉBASTIEN DALLAIN**. Directeur éditorial européen **MARCO M. LUPOI**. Rédacteur en chef **WALTER DE MARCHI**. Chef de produit marketing **MARJORIE TODRANI**. Contrôleur de gestion **JOHN SCALA**. Coordinateurs éditoriaux **MATTEO LOSSO**, **ANNA RODELLA**. Supervision **LAURENT FRÉMONT**. Directeur artistique **MARIO CORTICELLI**. Concepteur graphique **DRZ**. Avec la collaboration de **JOSÉPHINE BAGLIO**, **ASTRID LEONTI**, **MPG**, **LAETITIA SAMMARTINO** et de toute l'équipe de Panini Comics. Un ouvrage MARVEL FRANCE/PANINI FRANCE S.A. Commercialisation et relations média : PANINI FRANCE S.A. – Z.I. SECTEUR D – B.P. 62 – 06702 ST-LAURENT-DU-VAR CEDEX www.paninicomics.fr - tél. 04 92 12 57 57 / fax 04 92 12 57 58.

**ENCYCLOPÉDIE X-MEN** ISBN : 2-84538-711-3


© 2006 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. X-Men et tous les personnages de cet album sont la propriété de Marvel Characters, Inc. et cette publication est sous licence de Marvel Characters, Inc. © 2006 Panini France S.A. Droits de reproduction et de traduction réservés pour tout pays. Toute reproduction, même partielle, de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit : photographie, microfilm, bande magnétique, disque, Internet ou autre constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 sur la protection du droit d'auteur. Dépôt légal : mai 2006.


Impression : Novastampa - Verona. Imprimé en Italie / Printed in Italy.

# SOMMAIRE


Hasard-X 4
X-Men 5
Acolytes 52
Alpha Flight 62
Confrérie des Mauvais Mutants 72
Exilés 82
Club des Damnés 90
Hellions 94
Maraudeurs 97
Morlocks 102
Nouveaux Mutants 112
Reavers 121
Mutés de Terre Sauvage 124
Shi'ars 128
Garde Impériale shi'ar 132
Starjammers 143
Arme X 146
Institut Xavier 157
Manoir Xavier 163
X-Corporation 174
X-Statix 179
Fichiers Cérébra 192
Ultimate X-Men 230
Lectures essentielles 234
Index 236

# HASARD-X

Le hasard est une chose incroyable. Un jour, à Liverpool en Angleterre, un garçon nommé John en rencontre un autre nommé Paul et, en deux temps trois mouvements, ils changent le monde. En 1961, le même phénomène se produit à Manhattan. Alors que l'Amérique se replie frileusement sur elle-même, un groupe de jeunes artistes mené par un bonimenteur de foire du nom de Stan Lee s'engage sur la même route que John et Paul. Ils vont changer la manière de raconter des histoires – aujourd'hui encore, ils influencent les plus grands metteurs en scène, scénaristes et romanciers – et modifier à jamais notre vision du héros.

En 1961 naît le mythe Marvel Comics. Au cours des années suivantes, le monde entier fait la connaissance de Spider-Man, de l'incroyable Hulk et de Daredevil, l'Homme sans Peur... Depuis quarante ans, la popularité de ces héros, dieux et guerriers ne s'est jamais démentie, au contraire. Leurs aventures passionnent un nombre croissant de lecteurs de tout âge.

Pour les X-Men, des humains nés avec des pouvoirs extraordinaires et réunis pour protéger le monde contre leurs congénères mutants animés de mauvaises intentions, c'est en 1963 que tout commence.

À leurs débuts, les X-Men font pâle figure, comparés à Spider-Man, aux Fantastiques et à Hulk. Pour être honnête, le titre est considéré comme l'un des rares échecs de Marvel. Par conséquent, malgré son approche subtile de thèmes aussi universels que la puberté, la tolérance, l'isolement ou le passage à l'âge adulte, *X-Men* est arrêté en 1970. Entre 1970 et 1974, les histoires publiées ne sont que des réimpressions. Mais les idées géniales ne meurent jamais, elles attendent que le monde soit prêt pour les accepter. En 1975, peut-être que le monde est prêt, ou peut-être que la nouvelle vague de créateurs a une vision particulièrement exaltante, peu importe. Attribuons à un heureux hasard la révolution qui va bouleverser à jamais l'univers des comics.

Cette année-là, un tout nouveau titre X-Men fait son apparition dans les bacs. Sur sa couverture, dans un style hérité tout droit de Stan, le bonimenteur de foire, une accroche simple mais percutante : "Rien que du neuf et du différent"... et c'est le cas de le dire !

Le projet est de créer une équipe formée de personnages très divers par leurs pouvoirs, mais aussi par leurs origines ethniques, leur sexe, leurs idées politiques et leur mode de vie. Une équipe de super-héros qui reflète la diversité d'un monde dont le futur sera glorieux si nous apprenons tous la tolérance, ou catastrophique si nous laissons la peur régir nos vies. Inutile de dire que le concept fait vibrer une corde sensible en chacun de nous, et pour les X-Men, c'est une seconde naissance.

La diversité culturelle et raciale de l'équipe fait souffler un vent nouveau sur le monde des personnages de papier. Aussi souvent aux prises avec des conflits intérieurs et des problèmes sociaux qu'avec des super-vilains, les X-Men mettent la barre plus haut dans l'art de la narration forgé dix ans plus tôt par Marvel. La jeunesse américaine a de nouveaux héros !

Oh, j'allais oublier de mentionner un petit bonhomme surnommé Wolverine...

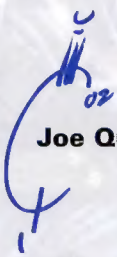
Juste avant le relancement de la série en 1975, Wolverine est créé pour être l'un des nombreux héros étrangers introduits parmi les nouveaux X-Men. Marvel décide de lui donner un petit rôle dans *Hulk* et à nouveau, le hasard fait bien les choses. Après Spider-Man, Wolverine devient la deuxième icône Marvel ! Le petit Canadien répondant au nom de Logan ayant fait la conquête de tous les lecteurs, il occupe très vite une place prépondérante au sein des X-Men !

Vingt-huit ans plus tard, les X-Men, toujours au firmament de la gloire, sont les héros de comic les plus populaires de tous les temps. Leur univers est devenu un monde mythique, encore plus vaste et fantastique que la Terre du Milieu de Tolkien, et plus magique et étrange que l'école de sorcellerie de Poudlard. Pourtant, ce monde est aussi réel que celui qui fait les gros titres des journaux ou qui est à notre porte.

Cette nouvelle encyclopédie sera une bible pour les fans que les aventures des X-Men enthousiasment depuis des années, et une formidable introduction pour les lecteurs qui viennent d'embarquer pour cette fantastique épopée. Des scénaristes aux dessinateurs, les plus grands créateurs de l'histoire du comic se sont succédé sur les X-Men, et cet ouvrage, s'il n'est qu'un petit échantillon de leur talent, est un hommage à l'héritage qu'ils ont laissé. Bon voyage à tous !

Et si vous vous demandez ce qui vous a poussés à prendre ce livre et à l'ouvrir à la page de cette modeste introduction, disons que c'est un heureux hasard.

À bientôt dans les comics,



**Joe Quesada**
**EEK!**

Dessin : Frank Quitely

# X-MEN

**Nom français :** X-MEN
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

*Dessin : Frank Quitely*

## L'ÉVOLUTION A ATTEINT UN NOUVEAU STADE

Les mutants. *Homo Superior*. Ils sont désormais au sommet de l'échelle évolutionnaire. Et leurs prédécesseurs voient cette ascension d'un mauvais œil.

Persécutés. Haïs. Torturés. Ridiculisés. Craints. Les mutants – chaque jour un peu plus nombreux – souffrent de discrimination et de racisme de la part des humains, uniquement à cause de leur héritage génétique. Forcés de vivre au milieu d'*Homo Sapiens* qui craignent que les mutants volent leur travail ou s'accouplent avec des humains, leur rage est compréhensible.

En colère contre eux-mêmes, contre leurs pouvoirs innés, les mutants avaient besoin d'un meneur – d'un homme de vision – pour les aider à surmonter le désespoir et à voir comme un bienfait de la nature ce qu'ils pensaient être une malédiction.

Ils ont trouvé ce meneur : le Professeur X (Professor X). S'apercevant que le sentiment anti-mutant prenait de l'ampleur, celui-ci a ouvert sa demeure de Westchester à des mutants très spéciaux, qui apprendraient à utiliser leurs dons pour le bien de toutes les espèces… avant qu'il ne soit trop tard.

Le Professeur X redoute un futur consumé par une guerre génétique, où hommes et mutants se disputeraient les restes d'une Terre dévastée. Il sait que préserver la paix aujourd'hui empêchera une lutte sans fin.

Il sait que seule une poignée de mutants peut l'aider à éviter l'avènement de ce futur cauchemardesque.

Il les appelle les X-Men.

Ils sont le seul espoir du futur.

*Dessin : Frank Quitely*

*Dessin : Adam Hughes*

# ARCHANGEL

**Nom français :**
ARCHANGEL
**Véritable nom :**
Warren Kenneth Worthington III
**Première apparition :**
*X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 68 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Issu d'une famille riche et puissante, Warren Worthington est inscrit dans une prestigieuse école privée de la Côte Est. Mais Warren arbore de magnifiques ailes, qu'il dissimule, effrayé que leur découverte le mette à l'écart de ses camarades. Lorsqu'un incendie le force à intervenir pour sauver des vies, il décide néanmoins d'enfiler un déguisement pour combattre le crime, sous le nom de l'Ange Vengeur. Ses missions nocturnes attirent l'attention du Professeur X (**Professor X**), qui lui propose de devenir l'un des premiers **X-Men**.

Warren vit des jours moins heureux lorsque des assassins surhumains, les Maraudeurs (**Marauders**), attaquent les **Morlocks**, des mutants vivant dans les égouts de New York. Warren aide à défaire les vilains, mais paie le prix fort : Harpon (**Harpoon**), un Maraudeur, détruit ses ailes, qui doivent être amputées.

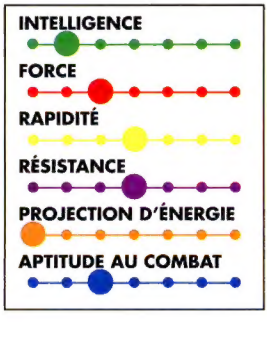
*Dessin : Kia Asamiya*

Totalement abattu, Archangel tente de se suicider. Mais il est sauvé par le tyran **Apocalypse**, qui lui propose de lui rendre ses ailes. En échange, il deviendra Mort, l'un des Cavaliers d'Apocalypse (**Apocalypse's Horsemen**). Désespéré, Archangel accepte et se voit doté de nouvelles ailes, faites d'un métal tranchant. Son alliance avec Apocalypse est heureusement de courte durée, et il revient bientôt vers les X-Men.

Ses ailes originelles se sont depuis régénérées, et Archangel a acquis une mutation secondaire : son sang est désormais porteur de pouvoirs curatifs. Quand la jeune **Husk** est blessée mortellement par des loups-garous, il use de ce nouveau pouvoir et une idylle naît entre les deux mutants. Depuis, Warren a créé une organisation, "Mutants Sans Frontières", qui envoie des bénévoles mutants à des endroits où les X-Men n'ont pas de présence officielle. Ses bureaux étant à Zanzibar, Warren et Husk se trouvent mêlés à un coup d'État mené par Courtney Ross, la Reine Blanche du Club des Damnés (**Hellfire Club**) et impliquant Vipère (**Viper**), la mercenaire. Avec l'aide du président local et de renforts génoshéens, les héros parviennent à repousser les envahisseurs.

## POUVOIRS/ ARMES

- Vol
- Pouvoir autoguérisseur. Il affecte aussi ceux qui entrent en contact avec son sang



# BANSHEE

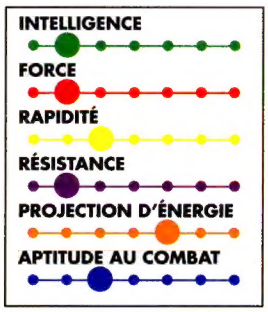
En gardant secret son pouvoir mutant, le Hurleur amasse une bonne fortune au cours de ses jeunes années. Héritier de la fortune de la dynastie Cassidy, et du château du même nom, le Hurleur sort diplômé en sciences du lycée Trinity de Dublin et rejoint Interpol, l'organisation policière internationale, où il gravit les échelons. Parallèlement, il épouse Maeve Rourke, malgré la rivalité de son cousin, **Black Tom Cassidy**. Sa femme se découvre enceinte et donne naissance à leur fille, Theresa (**Siryn**). Mais alors que Maeve et l'enfant sont en visite en Irlande du Nord, une bombe terroriste explose, tuant Maeve. Black Tom sauve secrètement Theresa et l'élève comme sa fille.

Sa mission terminée, le Hurleur revient chez lui et apprend la mort de sa femme. Ignorant qu'il est désormais père, il se noie dans le désespoir, quitte Interpol et devient inspecteur de la police de New York. Mais son esprit tourmenté le pousse vers le crime. Sauvé d'une telle déchéance par le Professeur X (**Professor X**), le Hurleur, reconnaissant, rejoint les **X-Men**. Il retrouve plus tard l'amour grâce à **Moira MacTaggert**. Sa fille Theresa et lui seront bientôt réunis.

Le Hurleur devient plus tard le mentor et le tuteur d'une jeune équipe de mutants appelée Génération X. Mais le bonheur que lui a procuré ce nouveau poste, la réunion avec sa fille et son nouvel amour est de courte durée. Après que Moira meurt des mains de **Mystique**, le Hurleur tente de noyer son chagrin dans l'alcool. Perturbé par le cours tragique de sa vie, il quitte les X-Men et crée une nouvelle organisation nommée X-Corps, dont le but est de maintenir l'ordre au sein de la population mutante. Il utilise la fille du Cerveau (**Mastermind II**) pour laver le cerveau d'anciens vilains et les recruter au sein des X-Corps. Il n'imagine nullement l'issue fatale de cette alliance. En accord avec le Cerveau, Mystique a, en effet, infiltré les X-Corps pour en prendre le contrôle. Ayant découvert ses plans, le Hurleur affronte Mystique qui lui tranche la gorge et le laisse en convalescence dans un hôpital où il guérit de ses blessures.

**Nom français :**
LE HURLEUR
**Véritable nom :**
Sean Cassidy
**Première apparition :**
*X-Men* #28 (1967) / Strange 28 (1972)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 81 kg
**Yeux :** Bleu-vert
**Cheveux :** Blond-roux




## POUVOIRS/ ARMES

- Cordes vocales, gorge et poumons surhumains, lui permettant de créer de puissantes ondes soniques avec sa voix
- Vol

*Dessin : Ron Garney*

# BEAST

**Nom français :** LE FAUVE
**Véritable nom :**
Dr Henry McCoy
**Première apparition :**
*X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,60 m
**Poids :** 180 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Bruns à l'origine, puis bleu nuit

Dès sa naissance, Henry McCoy est en marge du commun des mortels : il arbore des pieds et des mains excessivement larges. Au départ, ces manifestations de ses pouvoirs mutants lui sont très utiles. Au collège, Henry parvient à dissimuler sa mutation et fait preuve de prouesses athlétiques et d'une agilité surhumaine au football américain. Ses camarades le surnomment "Fauve" pour la féroce ténacité qu'il consacre au jeu.

Mais Hank apprend vite que, comme tout *Homo Superior* vivant dans le monde des *Homo Sapiens*, il ne peut échapper à la peur et aux préjugés, malgré ses qualités athlétiques. Quand ses talents sur le terrain apparaissent comme un pouvoir mutant, le lycée exige le départ d'Henry. Le Professeur X (Professor X) intervient alors pour l'inviter au sein de son École pour Jeunes Surdoués : un havre où Henry pourra non seulement parfaire la maîtrise de ses pouvoirs mais aussi étancher son insatiable soif de connaissance. Son entraînement s'avère très vite utile : il met sa force et son cerveau au service des X-Men, et les aide à empêcher Magnéto (Magneto) d'exterminer l'humanité.

Plus tard, Henry entre en possession d'un composé chimique provoquant des mutations. Ignorant toute précaution scientifique, il teste le produit sur lui-même et, ce faisant, change le cours de son existence. La formule chimique améliore ses incroyables possibilités athlétiques, mais quelques effets secondaires se font ressentir : la peau d'Henry se couvre d'une fourrure bleue et ses canines deviennent proéminentes. Apeuré, il tente d'abord de dissimuler ses changements… avant de les accepter.

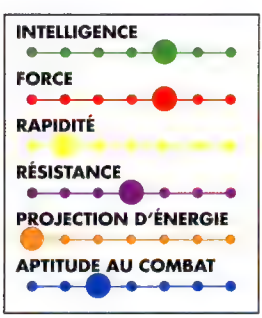
S'il s'habitue à sa propre apparence, ce n'est pas forcément le cas de ceux qui l'entourent. Homme de lettres, de sciences et d'art, le Fauve est pluridisciplinaire. Mais bien qu'il soit considéré comme tel par ses pairs de la communauté intellectuelle, il est aussi considéré comme un mutant. Son plus grand triomphe – la découverte du remède au fléau mutant qu'était le virus Legacy, à partir des travaux de Moira MacTaggert – est suivi du rejet le plus déchirant auquel il ait jamais fait face. Son grand amour, Trish Tilby, le quitte parce qu'elle ne voit plus que son apparence de Fauve.

En dépit de sa solitude, il se consacre à l'idéal de coexistence entre hommes et mutants. Il espère que dans ce monde dont ils rêvent, lui et les autres X-Men, il sera reconnu pour son génie plutôt que pour son apparence.

*Dessin : Kevin Sharpe*

## POUVOIRS/ ARMES

• Force, vitesse et agilité surhumaines



# BISHOP

**Nom français :** BISHOP
**Véritable nom :** Lucas Bishop
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #282 (1991)
Spécial Strange 84 (1993)

**Taille :** 2 m
**Poids :** 125 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

Lucas Bishop vient du futur pour combattre aux côtés des héros de son passé.

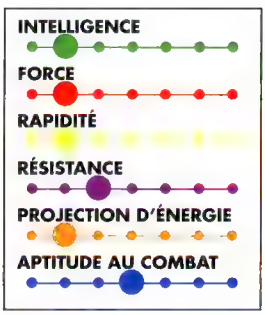
Bishop naît 70 ans après l'époque des X-Men. Travaillant dans la police criminelle, il idolâtre les X-Men et leur rêve d'une coexistence pacifique entre hommes et mutants. Son monde n'a pourtant rien de paisible.

Vivant à une époque où la guerre génétique fait rage, Bishop apprend très tôt à user de ses pouvoirs mutants pour endiguer la violence. La X.S.E. (Xavier's Security Enforcers), une police fondée sur les principes du Professeur X (Professor X), le recrute alors qu'il est adolescent. Il monte rapidement en grade et se fait un nom au sein de la X.S.E. en résolvant plusieurs affaires criminelles. Bishop patrouille les rues d'une planète défigurée par la guerre, où un continent entier est devenu inhabitable à cause des radiations.

À la poursuite du dément Trevor Fitzroy, un dangereux criminel mutant pouvant voyager dans le temps, Bishop et d'autres agents de la X.S.E. traversent l'un des portails temporels du fugitif et se retrouvent à l'époque actuelle. Dans la bataille qui s'ensuit, les partenaires de Bishop sont tués et lui-même est sérieusement blessé. Il est alors secouru par ses héros : les X-Men.

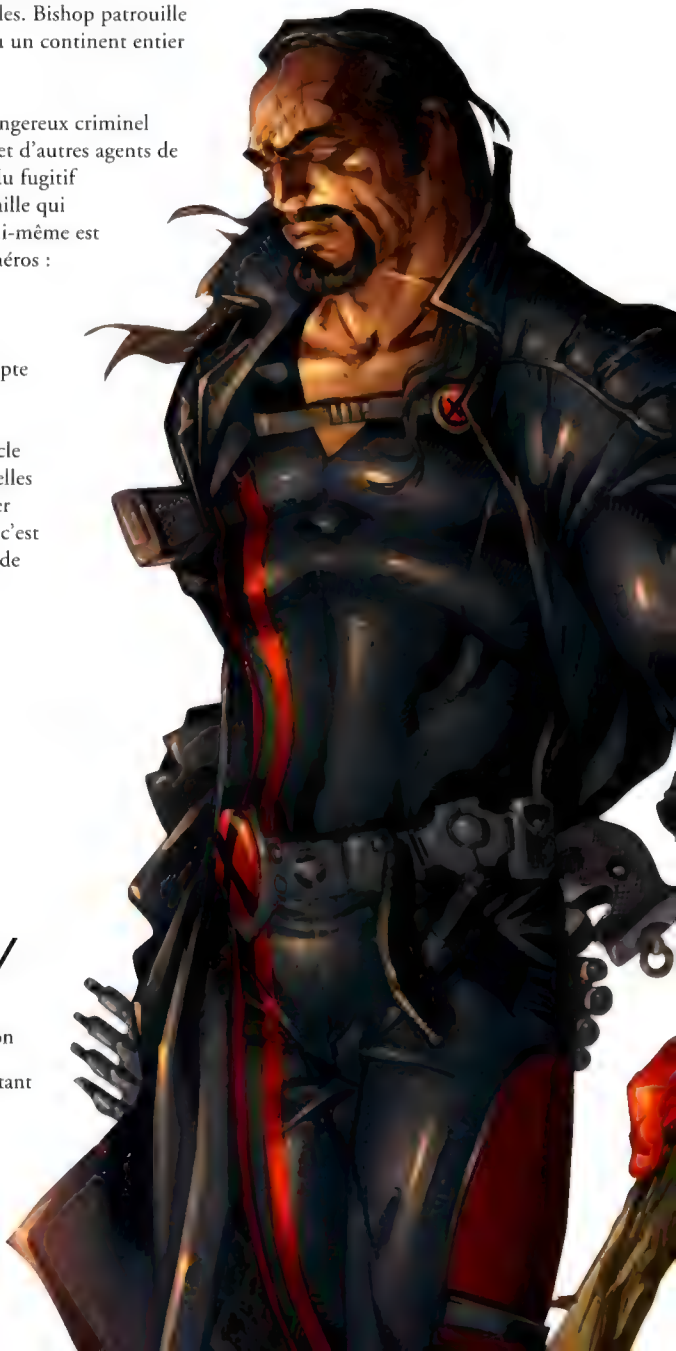
Lorsque Bishop a récupéré, le Professeur X lui propose de se joindre à l'équipe. Honoré, il accepte humblement l'invitation.

Aujourd'hui, la vie de Bishop a accompli un cercle parfait, puisqu'il enquête sur des affaires criminelles au sein de la police de Mutant-Town, un quartier principalement peuplé de mutants. Mais quand c'est nécessaire, il se bat toujours aux côtés des héros de son enfance.




## POUVOIRS/ ARMES

- Absorption et émission d'énergie
- Plusieurs armes projetant de l'énergie



*Dessin : Salvador Larroca*

# CANNONBALL

**Nom français :** ROCKET
**Véritable nom :**
Samuel Zachary Guthrie
**Première apparition :**
*Marvel Graphic Novel* #4 (1982)
Album Top BD 4 (1984)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 81 kg
**Yeux :** Bleu-gris
**Cheveux :** Blonds

Sam Guthrie grandit en Virginie, ignorant le destin qui l'attend. Il rêve de voir le monde… mais n'aurait jamais imaginé le faire de cette façon-là.

L'adversité le force à travailler dans de dangereuses mines de charbon pour subvenir aux besoins de sa famille, dont sa sœur Paige (Husk). Sam Guthrie ne cherche qu'à joindre les deux bouts, mais ce n'est pas un mineur ordinaire : un incident suffit pour révéler sa véritable nature et lui ouvrir de nouveaux horizons.

Un jour, la mine s'écroule, piégeant Sam et un camarade. Le stress causé par la certitude d'un éboulement imminent déclenche le pouvoir mutant du jeune homme. Usant de ses immenses capacités de propulsion, Sam perce un chemin jusqu'à l'air libre.

Donald Pierce, membre renégat du Club des Damnés (Hellfire Club), a vent des pouvoirs du garçon et le localise. Usant de ses talents de persuasion, Pierce convainc le naïf adolescent de quitter sa ferme pour devenir l'un de ses agents.

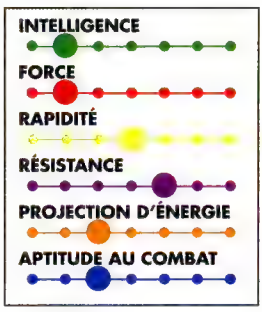
Très vite, Pierce envoie Sam combattre le Professeur X (Professor X) et ses Nouveaux Mutants (New Mutants). Lorsque Sam refuse d'abattre les jeunes mutants, Pierce tente de le tuer. C'est le Professeur X qui défait Pierce et s'aperçoit que Sam a été trompé : il l'invite alors à rejoindre les Nouveaux Mutants. À leurs côtés, le jeune fermier devient à la fois un homme et un héros. Sous la tutelle d'un des leaders successifs de l'équipe, Cable (Nathan Summers), Rocket se découvre aussi une âme de meneur.

Plus tard, Rocket reçoit l'honneur ultime de se joindre aux X-Men. Il se jette sur l'occasion mais est grièvement blessé peu après lors du combat contre le terrible Fury. Il est obligé de quitter temporairement l'équipe pour se remettre. C'est alors que sa route croise à nouveau celle de Cable, qui meurt apparemment des mains de Skornn. Avec Cyrène (Siryn) et Deadpool, et avec l'aide de Forge, il est capable de sauver son ancien mentor.

*Dessin : Salvador Larroca*

## POUVOIRS/ ARMES

- Génère une énergie thermochimique, libérée par la peau
- Vol
- Champ protecteur offensif



# CHAMBER

**Nom français :** CHAMBER
**Véritable nom :**
Jonothon Evan Starsmore
**Première apparition :**
*Generation X* #1 (1994) / 100%
Marvel : Génération X 1 (1999)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 63 kg
**Yeux :** Bruns
**Cheveux :** Brun-roux

Les choses semblaient aller pour le mieux pour Jonothon Starsmore, jeune britannique, et sa petite amie, Lady Gayle Edgerton. Mais leur vie tourne au désastre quand les pouvoirs mutants de Jonothon se déclarent : une rafale d'énergie psionique pure jaillit de son torse, laissant un vide béant dans son corps et détruisant les jambes de Lady Edgerton. L'explosion détruit également la bouche et les cordes vocales du jeune homme, qui ne peut plus parler que par télépathie.

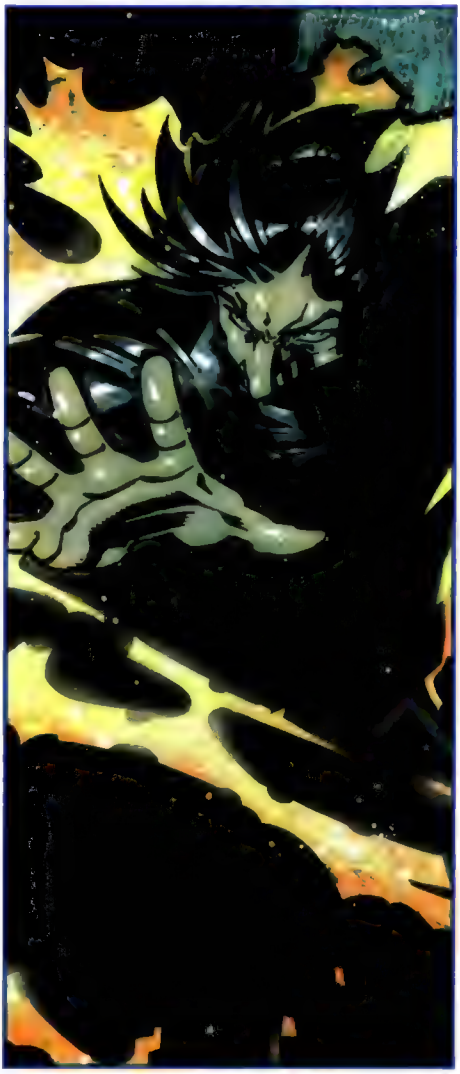
Le jeune Chamber trouve du réconfort auprès du Professeur X (Professor X), qui l'invite à son École pour Jeunes Surdoués, récemment rouverte dans le Massachusetts. En tant que membre de Génération X, il pourrait apprendre à contrôler ses pouvoirs aux côtés d'autres jeunes mutants.

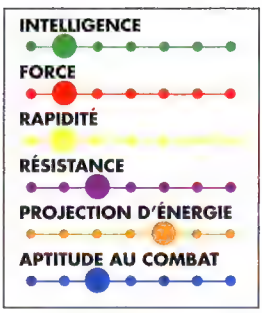
Chamber accepte de volontiers, mais son arrivée à l'aéroport est contrariée par l'intervention d'Emplate. Génération X s'interpose et empêche la mort de Chamber, qui se joint à l'équipe avec qui il apprend à maîtriser ses pouvoirs naissants. Il fait cependant une rechute en détruisant accidentellement le dortoir des filles : Husk venait de l'embrasser.

Plus tard, Génération X est dissoute, mais pas avant que Chamber ne reçoive l'honneur suprême : le Professeur X lui propose de rejoindre les X-Men. Le jeune homme accepte, bien qu'à moitié convaincu.

En mission pour les X-Men, Chamber part sur le campus de l'Empire State University pour enquêter sur la mort d'étudiants mutants, après l'explosion d'une bombe visant une organisation regroupant humains et mutants : les Étudiants pour la Tolérance. Chamber découvre la triste vérité : c'est le fiancé de la meneuse du groupe, Gigi Martin, qui a accidentellement provoqué l'explosion, et Gigi a voulu utiliser cet accident pour faire de ses amis tombés des martyrs, et servir ainsi sa cause.

La mission est un succès, mais elle laisse une marque indélébile dans le cœur de Chamber. Ainsi, quand Cyclope (Cyclops) lui propose de mener une équipe de X-Men, Chamber refuse, préférant agir dans une salle de classe. Il devient étudiant chargé des travaux dirigés à l'école du Professeur X, espérant en apprendre plus sur lui-même en aidant les autres élèves.






## POUVOIRS/ARMES

- Projection de bio-rafales par le torse
- Télépathie limitée

*Dessin : Chris Bachalo*

# COLOSSUS

**Nom français :** COLOSSUS
**Véritable nom :** Piotr "Peter" Nikolaievitch Raspoutine
**Première apparition :** *Giant-Size X-Men* #1 (1975) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 2,01 m (normal) 2,29 m (transformé)
**Poids :** 112 kg (normal) 225 kg (transformé)
**Yeux :** Bleus (normal) argent (transformé)
**Cheveux :** Noirs

Cet homme imposant au grand cœur est craint des humains et révéré par les autres mutants. Fermier, artiste, gentleman, c'est aussi un puissant allié dans la bataille. Son nom est Colossus et il n'a pas d'égal.

Né Piotr "Peter" Raspoutine au Lac Baïkal de Sibérie, Colossus découvre ses pouvoirs à l'adolescence. Il se contente de mettre sa force et son endurance au service de ses camarades fermiers, jusqu'à ce que le Professeur X (Professor X) vienne à lui. Ses X-Men ont été capturés par Krakoa, et il propose à Peter de venir en aide à ces autres mutants. Peter aurait préféré rester à la ferme avec ses parents et sa petite sœur Illyana (Magik), mais il suit malgré tout le Professeur X vers les États-Unis.

Ayant libéré les autres X-Men, Peter décide de rester en Amérique. Jeune et idéaliste, il pense pouvoir aider ses semblables à vivre en paix avec les humains. C'est une décision qui lui fera souvent connaître l'adversité : ses parents sont assassinés par des mauvais mutants, son frère Mikhail Raspoutine (Mikhail Rasputin) devient son ennemi et, pire que tout, sa chère sœur Illyana meurt du virus Legacy, une maladie qui n'affecte que les mutants.

C'en est trop pour Peter. Il quitte les X-Men et le désespoir le guide vers les Acolytes, disciples du terroriste Magnéto (Magneto). Pour peu de temps puis il revient rapidement vers les X-Men.

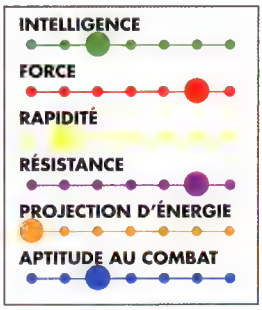
Le Fauve (Beast) trouve ensuite un remède pour le virus Legacy. Toute médaille a cependant son revers : pour fonctionner, le sérum doit être administré à un hôte, qui doit décupler ses pouvoirs le temps que le remède se disperse dans l'atmosphère et guérisse tous les mutants… mais l'hôte doit périr.

Ayant assisté impuissant à la mort d'Illyana, Colossus s'injecte le sérum et se sacrifie pour que le virus disparaisse. On pensait que son corps avait été brûlé, ses cendres dispersées par Kitty Pryde (Shadowcat), mais on a depuis appris qu'Ord, un extraterrestre persuadé qu'un mutant de la Terre allait détruire son monde, avait subtilisé son corps. Celui-ci parvient à ramener à la vie Colossus qui, pendant des années, est le sujet d'expériences douloureuses, jusqu'à ce que le Dr Kavita Rao découvre le sérum dans le système de Colossus, et l'altère pour en faire un vaccin… contre la "condition mutante". En enquêtant sur ce remède, les X-Men affrontent Ord et Kitty Pryde découvre Colossus, bien vivant. Il a depuis rejoint les X-Men et doit s'adapter à cette deuxième vie.

## POUVOIRS/ ARMES

• Peau se transformant en acier organique

*Dessin : Leinil Francis Yu*



# CYCLOPS

Il vit pour le rêve. Il mourra pour lui. Rien ni personne ne peut entamer la foi de Cyclope en l'homme qui a bouleversé son existence : le Professeur X (Professor X).

Scott Summers a l'insigne honneur d'être le premier mutant recruté par le Professeur X dans le cadre de son projet pour l'avenir. Premier membre des X-Men et chef de l'équipe, Scott est le plus dévoué à l'idéal de coexistence pacifique entre humains et mutants.

Le pouvoir de Cyclope se manifeste à travers une rafale d'énergie jaillissant continuellement de ses yeux. Le moindre regard sans une protection adaptée pourrait démolir un passant innocent. Fermer les yeux suffit à empêcher l'émission des rayons, mais Cyclope ne se résout pas à vivre une vie d'aveugle. Pour voir sans mettre qui que ce soit en danger, Cyclope dispose d'une visière et de lunettes en quartz-rubis, capables de stopper les rayons destructeurs.

Cyclope n'a que trop conscience du pouvoir dévastateur de sa rafale. Lorsqu'il était plus jeune, elle a détruit la grue d'un chantier. Pour sauver la foule terrifiée qui risquait d'être écrasée, Cyclope a fait preuves d'étonnants réflexes et a libéré une deuxième décharge pour détruire les débris. Son action salutaire a cependant été interprétée comme une manifestation mutante par les *Homo Sapiens* présents qui se sont regroupés pour chasser le jeune mutant. C'est alors que le Professeur X a secouru Cyclope et lui a proposé d'être son premier X-Man.

Cyclope accepte l'invitation avec joie. Ayant perdu ses parents dans un accident d'avion et son frère Alex (Havok) s'étant vu confié à une famille d'accueil, Cyclope, orphelin, a grand besoin d'une famille. La relation entre lui et le Professeur X évolue d'un rapport professeur / élève à un rapport père / fils. Outre à l'avoir aidé à maîtriser ses pouvoirs, le Professeur est la figure qui a fait de Cyclope l'homme exemplaire qu'il est aujourd'hui. Le dévouement de Scott pour son mentor est total.

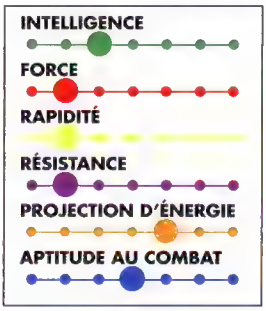
Les années passent ; d'autres X-Men sont accueillis et entraînés. Parmi eux, Jean Grey l'autre personne importante dans la vie de Cyclope. Il pense d'abord que ses pouvoirs rendent impossible toute histoire avec elle, mais avec le temps, la timidité laisse la place à un amour brûlant… jusqu'à ce que les choses se gâtent.

Une entité connue sous le nom de Force du Phénix vole l'identité de Jean et remplace la jeune femme au sein de l'équipe.

*Dessin : Frank Quitely*

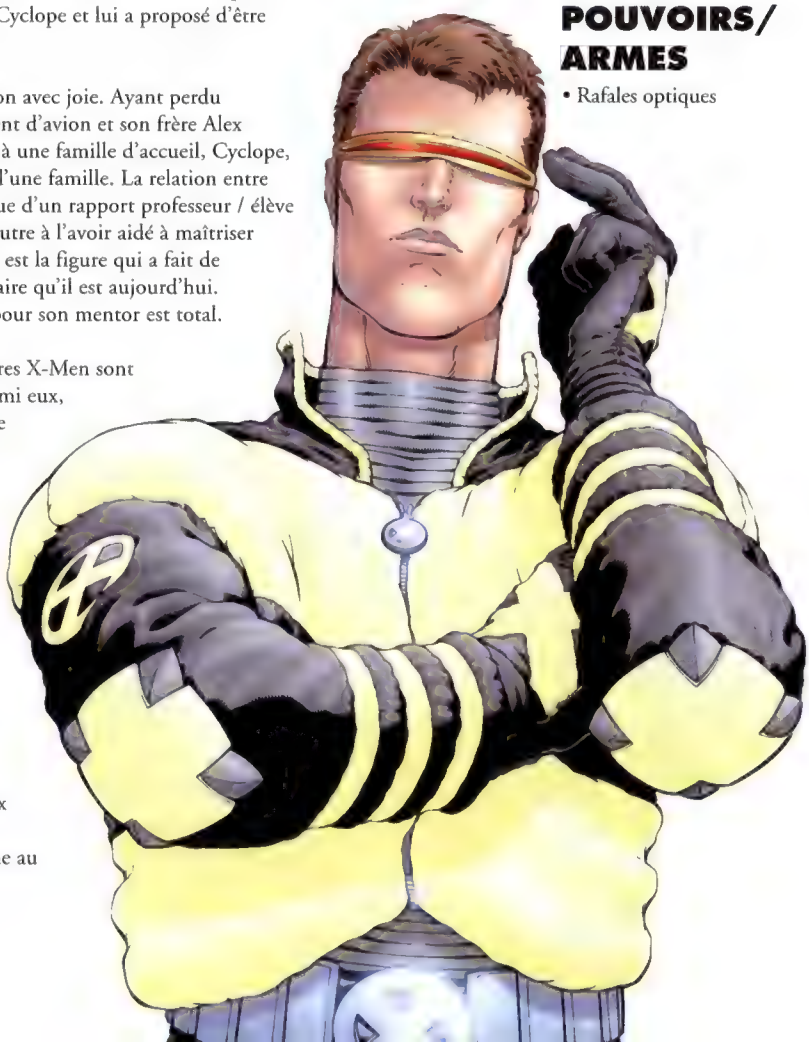
**Nom français :** CYCLOPE
**Véritable nom :** Scott Summers
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 81 kg
**Yeux :** Rouges
**Cheveux :** Noirs




## POUVOIRS/ ARMES

• Rafales optiques



# CYCLOPS

Quand cette entité se suicide pour sauver le monde, Cyclope pense avoir perdu l'amour de sa vie. Il rencontre et épouse ensuite Madelyne Pryor (Goblin Queen), car il ignore qu'il s'agit d'un clone de Jean créé par Sinistre (Mr. Sinister) pour le tromper. De cette union naît Nathan Summers.

Jean n'était pas morte, mais en animation suspendue. Quand elle reparaît, Cyclope quitte sa femme et va vers son véritable amour. Après la mort de Madelyne, Scott épouse Jean. Mais si le Phénix renaît de ses cendres, c'est pour recommencer un cycle infernal, et Jean périt – une nouvelle fois – face à Magnéto (Magneto).

Scott ne reste pas seul. Avant la mort de Jean, il s'était découvert une attirance pour Emma Frost, la vilaine repentie. L'amour d'Emma pour Scott est réel et, après la disparition de Jean, il se tourne vers elle et tous deux reprennent les rênes de l'École pour Jeunes Surdoués du Professeur X. Une nouvelle histoire d'amour commence peut-être pour le premier X-Man.

Malgré ces péripéties amoureuses, Cyclope reste avant tout dévoué au rêve du Professeur X. Toujours prêt à mettre sa vie personnelle au second plan pour le bien de l'équipe, il met toutes ses forces dans la lutte pour que l'idéal devienne réalité.

*Dessin : John Byrne*

# DAZZLER

**Nom français :** DAZZLER
**Véritable nom :** Alison Blaire
**Première apparition :**
*X-Men* #130 (1980)
Spécial Strange 29 (1982)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 52 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Dans le monde du show-business, un secret peut faire exploser une carrière… ou y mettre fin. Alison Blaire a tenté sa chance… et son secret lui a apporté plus qu'elle n'imaginait. Bien que consciente de pouvoir transformer le son en lumière, Alison ne pense certainement pas, étant adolescente, à utiliser cette capacité pour devenir une héroïne. Mais on ne prévoit jamais son destin… on ne fait que le subir.

Alison se concentre sur sa carrière de chanteuse. Pour son auto-promotion, la jeune fille au tempérament bien trempé et à la voix magnifique décide d'user de ses pouvoirs mutants pour créer des effets lumineux très spéciaux pendant ses concerts. Selon l'humeur de la chanson, elle provoque l'effet correspondant, allant de cascades de couleurs à d'hypnotiques lueurs stroboscopiques en passant par d'apaisantes auras. Alison adopte Dazzler comme nom de scène.

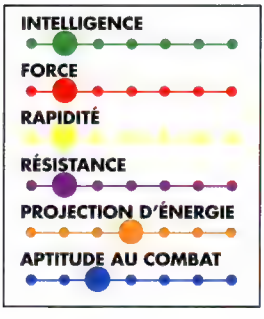
Son public ne se doute jamais que ces effets lumineux sont autre chose qu'une combinaison d'électricité et d'ingéniosité technologique. Mais Alison sait la vérité et choisit finalement de révéler son secret plutôt que de vivre dans le mensonge. Une révélation qui a des répercussions sur sa carrière puisqu'elle se retrouve chassée du milieu. Son seul recours est de mettre ses pouvoirs au service des X-Men.

En abandonnant sa carrière dans le show-business, Alison a pu s'épanouir en tant que mutante. Elle parfait la maîtrise de ses pouvoirs aux côtés des X-Men et rencontre l'amour de sa vie, Longshot.

À ses côtés, Dazzler et les X-Men vont sur Mojoworld, la planète natale de Longshot, pour en renverser le souverain tyrannique, Mojo. Une fois le dictateur battu, Longshot choisit de rester pour rebâtir son monde. Dazzler et Longshot finissent par se marier.

Heureuse de ce qu'elle est devenue, Dazzler a rejoint un temps les X-Men pour sauver le Professeur X (Professor X) des griffes de Magnéto (Magneto). Elle cherche maintenant à reprendre sa carrière de chanteuse.

*Dessin : Studios UDON*



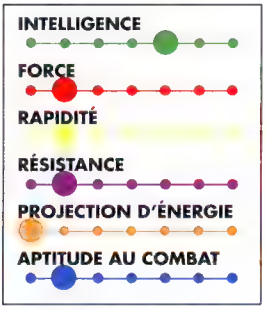

## POUVOIRS/ARMES

- Transforme le son en lumière
- Peut créer des images holographiques
- Peut créer un champ protecteur pour dévier ou détruire un projectile

# FORGE

**Nom français :** FORGE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #184 (1984)
X-Men : L'Intégrale 1984 (2005)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 81 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs




## POUVOIRS/ ARMES

- Génie créatif intuitif
- Capacités mystiques

Connu seulement sous le nom de Forge, cet intuitif inventeur mutant est d'abord un Cheyenne, formé par Nazé, le shaman de sa tribu. Grâce à cet entraînement, Forge dispose de pouvoirs mystiques considérables en plus de son talent pour inventer de formidables machines.

Appelé pour combattre en Asie du Sud-Est, Forge perd sa jambe et son bras droits au cours d'un bombardement d'avions B-52. Sombrant dans la déprime, il tente de mettre fin à ses jours, sans succès. Tandis qu'il récupère, il use de ses pouvoirs mutants pour se créer une main et une jambe artificielles. Il n'en appelle pas à ses pouvoirs mystiques : car dans la jungle où il a combattu, il a juré de ne plus les utiliser.

De retour chez lui, Forge devient inventeur, et signe avec le Département de la Défense un contrat pour développer de nouvelles armes. Parmi celles-ci, il crée une machine capable d'éliminer les capacités surhumaines de n'importe quel être. Forge enrage quand il voit son neutraliseur, toujours en phase de test, tomber entre les mains d'Henry Gyrich, agent du gouvernement. Celui-ci touche accidentellement Tornade (Storm), la privant de tous ses pouvoirs. Rongé par la culpabilité, Forge l'emmène à sa demeure de Dallas, dans le Texas, où il l'entoure de soins. Les deux tombent follement amoureux, mais quand Tornade apprend que c'est le neutraliseur de Forge qui lui a volé ses pouvoirs, elle se fâche et le quitte.

Obsédé par l'idée de rendre à Tornade ses pouvoirs et de reconquérir son amour et sa confiance, Forge détruit toutes les versions de son neutraliseur et invente une autre machine devant produire l'effet inverse. Forge rejoint les X-Men et Tornade à Dallas pour combattre tous ensemble l'Adversaire (Adversary). Pendant la bataille, les X-Men apprennent pourquoi Forge a abandonné ses pouvoirs mystiques : Durant une mission en Asie du Sud-Est, l'unité de Forge a été entièrement massacrée. Enragé et désespéré, celui-ci a invoqué grâce à ses pouvoirs shamaniques l'esprit des soldats tombés, qui ont ouvert un portail dimensionnel pour revenir sur Terre et se venger des ennemis qui les avaient tués. Inquiet des conséquences de ces actes, Forge a ensuite réclamé le bombardement – qui lui a coûté un bras et une jambe – pour fermer le portail et détruire les fantômes.

Finalement, Forge rejoint les X-Men à plein temps. De retour au Manoir Xavier (Xavier Mansion), il aide à rénover la Salle des Dangers et invente un tout nouveau Blackbird, lui ajoutant différentes technologies furtives.

*Dessin : Aaron Lopresti*

# EMMA FROST

Riche. Intelligente. Charmeuse. Séductrice. Emma Frost est tout cela, mais elle est hantée par le mot mutant.

**Nom français :** EMMA FROST
**Véritable nom :** Emma Frost
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #129 (1980) X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

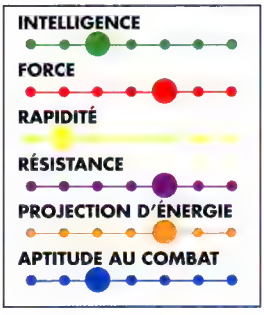
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 65 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Deuxième enfant d'une famille richissime de Boston, Emma devient l'actionnaire majoritaire d'un puissant conglomérat traitant dans l'électronique et le transport. Malgré son jeune âge, son charme, son intelligence et l'usage secret de ses pouvoirs psioniques lui permettent de gravir rapidement les échelons du pouvoir et est nommée présidente de Frost International. Non contente de ce poste, elle devient aussi rectrice de l'Académie du Massachusetts, un lycée préparatoire pour jeunes adolescents.

L'intelligence et la beauté d'Emma lui ouvrent les portes de la plus élitiste des organisations, le Club des Damnés (Hellfire Club). Les membres de ce club prestigieux sont les êtres les plus puissants et les plus riches de la planète. Même au sein de cette élite, Emma se sent toujours intellectuellement supérieure. Elle décide de prendre le contrôle du Club et en devient la nouvelle Reine Blanche.

Emma met même en danger ses élèves mutants de l'Académie du Massachusetts, et ses Hellions affrontent plusieurs fois les X-Men. Après une bataille catastrophique qui voit périr tous les Hellions et manque de tuer Emma, les rênes de son école sont confiées au Professeur X (Professor X), comme succursale de son Institut (Xavier Institute). Une fois remise, Emma reprend son rôle à l'Académie et forme une nouvelle équipe de jeunes mutants : Génération X.

Après des événements dramatiques, Emma est forcée de dissoudre son équipe et de fermer l'Académie. Après le génocide perpétré par Cassandra Nova et les Sentinelles (Sentinels) à Génosha, Emma rejoint les X-Men, et tombe amoureuse de Cyclope (Cyclops), ce qui l'oppose frontalement à Jean Grey. Mais après la mort de celle-ci, Cyclope décide de recommencer une nouvelle histoire avec Emma… Est-ce enfin le temps de la rédemption pour la Reine Blanche ?




## POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Peau dure comme le diamant, quasi indestructible (ne peut utiliser sa télépathie sous cette forme)

*Dessin : Frank Quitely*

# GAMBIT

**Nom français :** GAMBIT
**Véritable nom :**
Rémy Lebeau
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #266 (1990)
Spécial Strange 76 (1991)

**Taille :** 1,85 m
**Poids :** 80 kg
**Yeux :** Rouge feu
**Cheveux :** Bruns

La vie de Rémy Lebeau a tous les atours d'une tragédie moderne. Abandonné, orphelin, il vit dans la rue et est amené à devenir un criminel et à perpétrer des actes honteux… jusqu'à la rédemption. Très tôt orphelin, Rémy est récupéré des rues de la Nouvelle-Orléans par les membres de la Guilde des Voleurs, dont le chef, Jean-Luc Lebeau, l'adopte bientôt. Entraîné par son père adoptif, Rémy devient lui-même un voleur hors pair. Ce gamin de la rue a pour lui un autre atout : son pouvoir mutant lui permet de charger les objets d'une énergie cinétique générée par son corps.

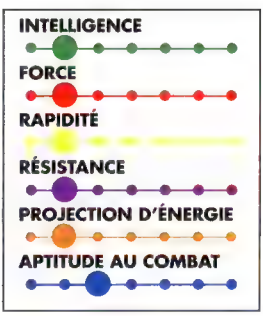
Dans le cadre d'un accord de paix avec la bande rivale, la Guilde des Assassins, un mariage est arrangé entre Rémy et son amour d'enfance, Belladonna. Mais Julien, le frère de celle-ci le désapprouve totalement. Après le mariage, il défie Rémy en duel et est gravement blessé au cours de la bataille qui s'ensuit. Pour empêcher une guerre des Guildes, Rémy quitte pour toujours la ville… et Belladonna. Il tourne le dos au seul monde qu'il connaît et part mener une carrière de voleur international.

Sinistre (Mr. Sinister) prend Gambit sous son aile, et le manipule afin qu'il forme une équipe de mutants, les Maraudeurs (Marauders), et les mène aux tunnels des Morlocks. Les Maraudeurs massacrent méthodiquement les Morlocks… à la grande horreur de Gambit. Abandonnant Sinistre, il rencontre Tornade (Storm) et l'aide à combattre le Roi d'Ombre (Shadow King). Impressionnée, Tornade propose sa candidature aux X-Men. Gambit voit là une chance de faire amende honorable après le massacre des Morlocks, un fait qu'il garde secret. Mais un jour, lorsqu'il embrasse Malicia (Rogue), son grand amour, les pouvoirs de celle-ci lui permettent de découvrir le terrible secret. Croulant sous la honte, Gambit est abandonné par les X-Men. Plus tard, après beaucoup d'introspection, il réalise que sa place est avec les X-Men et revient vers eux.

*Dessin : Georges Jeanty*

## POUVOIRS/ ARMES

- Charge des objets inanimés, le plus souvent des cartes à jouer, d'énergie biocinétique explosive
- Maître dans l'art de voler



# JEAN GREY

**Nom français :** JEAN GREY
**Véritable nom :** Jean Grey-Summers
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 52 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Roux

Jean Grey a su très tôt ce qu'était la mort… et a bien souvent croisé le chemin de la Faucheuse.

À l'âge de dix ans, Jean voit Annie Richardson, sa meilleure amie, se faire renverser par une voiture et mourir de ses blessures. Lorsqu'elle touche Annie, les émotions de Jean réveillent ses pouvoirs télépathiques latents et vit les dernières pensées de son amie comme les siennes.

Ce choc la fait sombrer dans la dépression. Ses parents vont chercher l'aide du Professeur X (Professor X), qui s'occupe d'elle pendant les années qui suivent. Il érige autour de l'esprit de Jean des boucliers psychiques afin qu'elle ne puisse pas utiliser pleinement ses capacités télépathiques avant d'en avoir une parfaite maîtrise. Il demande ensuite aux parents de Jean la permission d'enrôler la jeune fille dans sa toute nouvelle École pour Jeunes Surdoués, où elle rejoint les X-Men sous le nom de code de Marvel Girl. Très vite, l'adolescente tombe follement amoureuse de Cyclope (Cyclops), mais leur timidité respective les empêche de s'avouer leurs sentiments avant des années.

Après une mission dans l'espace, Jean et les autres X-Men sont forcés de revenir sur Terre en traversant une puissante tempête de radiations. Jean insiste pour remplacer le pilote, pensant que ses pouvoirs la protégeront. Mais ceux-ci s'avèrent insuffisants.

Alors qu'elle est en train de mourir empoisonnée par les radiations, Jean est contactée par une entité cosmique connue sous le nom de Force du Phénix. Celle-ci duplique le corps, les souvenirs, la personnalité de Jean, et prend les commandes du vaisseau jusqu'à un amerrissage forcé dans Jamaica Bay, près de New York. La Force place la vraie Jean dans un cocon protecteur au fond de la baie.

## POUVOIRS/ARMES

- Télépathie
- Télékinésie

*Dessin : Frank Quitely*

# JEAN GREY

Libre de ses mouvements à travers la forme de Jean, la Force du Phénix est bientôt corrompue par son pouvoir sans limites… mais la personnalité de Jean reprend le dessus et pousse l'entité à se sacrifier pour sauver l'univers. Scott assiste avec horreur au suicide de la Force du Phénix, pensant alors que c'est Jean qui meurt. Des mois plus tard, après avoir localisé le cocon, Jean s'en libère et court dans les bras de Scott, son seul amour. Elle rejoint les X-Men, et épouse rapidement Cyclope.

Bien que fidèle, Jean ne peut ignorer les sentiments qu'elle éprouve pour un autre membre des X-Men, **Wolverine**. Cyclope est un partenaire parfois distant, tandis que Wolverine n'est que passion animale, à l'âme noble. Ce triangle amoureux se complique avec la nouvelle venue **Emma Frost** qui fait des avances psychiques insistantes à Cyclope. Les deux femmes s'affrontent et Jean humilie Emma.

Bientôt, Jean meurt en affrontant Magnéto (**Magneto**). Elle ressuscite plus de cent ans plus tard sous la forme du Phénix et découvre un monde meurtri où l'espoir est mort et où son ancien ami, le Fauve (**Beast**), est devenu une force maléfique. Elle comprend qu'en quittant les X-Men après sa mort, Cyclope est indirectement à l'origine de ce futur sombre. Elle influence alors l'esprit de Scott pour qu'il trouve du réconfort auprès d'Emma, et donne à l'avenir une nouvelle chance. Jean restera cependant toujours présente dans le cœur de Cyclope… et de tous les X-Men.

*Dessin : John Paul Leon*

# HAVOK

**Nom français :** HAVOK
**Véritable nom :** Alexander Summers
**Première apparition :** *X-Men* #54 (1969) / Spidey 71 (1985)

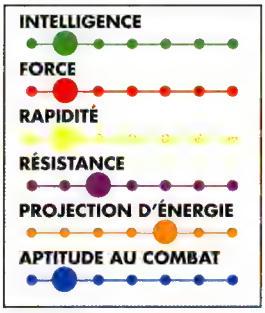
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 81 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Blonds

Alex Summers et son frère aîné Scott (Cyclops) perdent leurs parents dans un accident d'avion. Les enfants survivent grâce au seul parachute de l'appareil. Hospitalisé, Alex souffre d'amnésie due au trauma de l'accident. Ses parents présumés morts, son frère dans le coma, il quitte l'hôpital au bout de deux semaines et est placé dans un orphelinat. Il ne reverra son frère que des années plus tard.

Ce n'est qu'au lycée qu'Alex découvre ses pouvoirs mutants. Un professeur d'archéologie nommé Ahmet Abdol (Living Monolith), lui-même mutant, découvre un lien psychique l'unissant au jeune homme. Abdol enlève Alex et l'emmène en Égypte, où il trouve le moyen de capter l'énergie cosmique dégagée par Alex pour développer son propre potentiel. Quand les X-Men, menés par Cyclope, arrivent à la rescousse, les pouvoirs d'Alex se manifestent.

Avec l'aide des X-Men, Havok apprend à maîtriser ses pouvoirs. Il tombe en même temps amoureux d'une coéquipière, Polaris, mais désire aussi ardemment sortir de l'ombre de son frère, auquel il est sans cesse comparé. Après avoir dirigé une équipe mutante sanctionnée par le gouvernement, Havok quitte sa réalité à la suite de l'explosion d'un avion et atterrit sur une angoissante Terre alternative. Là, il doit s'allier avec des incarnations perverties de ses amis et de sa famille. Lors d'une bataille cataclysmique, devant empêcher la réalité de s'effondrer, Havok fait preuve d'un pouvoir brut jamais égalé et détruit son adversaire. Le prix de la victoire lui coûte la vie, l'âme d'Alex semble flotter dans le néant tandis que son corps physique gît, dans le coma, sur sa Terre natale.

Havok est un comateux anonyme à l'hôpital Rosy Manor de New York quand l'infirmière Annie Ghazikanian le reconnaît d'après un article sur l'Institut Xavier (Xavier Institute). Cyclope vient récupérer son frère et le ramène au Manoir… avec Annie, qui s'est éprise d'Alex et désire l'accompagner dans sa rééducation. Havok sort du coma grâce au fils d'Annie, Carter Ghazikanian, mutant lui aussi.




## POUVOIRS/ ARMES

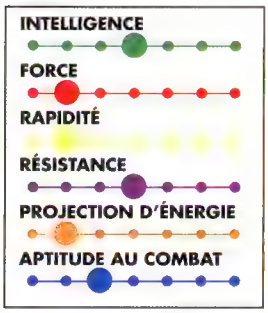
- Rafales de plasma d'origine solaire

*Dessin : Phillip Tan*

# HUSK

**Nom français :** HUSK
**Véritable nom :**
Paige Elisabeth Guthrie
**Première apparition :**
*X-Force* #32 (1994) / X-Force 18 (1995)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 57 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds




## POUVOIRS/ ARMES

• Peau transmutable

Vivant dans une pauvre ferme en Virginie, Paige Guthrie rêve d'une autre vie, pleine d'aventures. Contrairement à beaucoup d'autres, son souhait sera exaucé. Après la mort de son père, Paige, comme tous ses frères et sœurs, doit assumer la responsabilité de reprendre la ferme familiale. Alors que son frère Sam (Cannonball) travaille dans les mines de charbon pour nourrir la famille, elle passe ses journées aux côtés de sa mère. Lorsque Rocket développe des pouvoirs mutants, il quitte la ferme et devient bientôt un membre des Nouveaux Mutants (New Mutants). Husk reste sur place et aide sa mère à gérer la ferme. Elle vit par procuration à travers les lettres de Rocket, qui flamboient des merveilleuses et dangereuses aventures qu'il vit à l'Intitut Xavier. Husk rêve de vivre les mêmes expériences.

À l'âge de 13 ans, ses pouvoirs se manifestent, mais elle les garde secrets jusqu'à ce que son frère et sa camarade Meltdown visitent la ferme. Peu après leur arrivée, un groupe de mutants capturent Rocket et Meltdown dans l'espoir de gagner un jeu diabolique organisé par le Maître de Jeu (Gamesmaster). Usant de ses nouveaux pouvoirs, Husk se débarrasse de sa peau et transforme temporairement son corps en insecte. Sous cette forme, Husk défie le Maître de Jeu, l'enjeu étant la vie de son frère et de ses amis mutants. Husk le défait grâce à son intelligence, et Rocket et les autres sont libérés.

Elle retourne à la ferme, mais est bientôt capturée par les Phalanx. Ceux-ci font des expériences sur les mutants pour les assimiler à leur collectif. Elle se retrouve emprisonnée avec d'autres jeunes mutants ; ils seront tous secourus grâce aux efforts combinés du Hurleur (Banshee), de Jubilé (Jubilee), d'Emma Frost et de Dents de Sabre (Sabretooth).

Après cela, Husk ne retourne pas à la ferme. Avec les autres jeunes mutants, elle forme Génération X, une nouvelle équipe de mutants formée à l'École pour Jeunes Surdoués de Xavier.

Après bien des aventures avec Génération X et une liaison avec son coéquipier Chamber, Husk quitte l'Académie et travaille pour l'X-Corporation. Plus tard, elle risque d'être tuée lorsqu'elle dévoile une affaire de corruption au sein de Worthington Enterprises. Archangel la sauve, après quoi les deux mutants vivent une idylle. Ayant enfin rejoint les X-Men, Paige aide Archangel à mettre en place "Mutants Sans Frontières" et affronte le Club des Damnés (Hellfire Club).

*Dessin : Kia Asamiya*

# ICEMAN

Bobby Drake veut juste être normal. Une vie normale, une ville normale. Un train-train quotidien. Malgré ses efforts, il n'aura pas toujours ce qu'il veut.

Bobby est un écolier ordinaire de Long Island. Mais ses espoirs d'une vie normale s'envolent lorsqu'il découvre qu'il peut contrôler la glace. Ses parents comprennent que le monde le haïra et le craindra si ses pouvoirs deviennent apparents, et encouragent Bobby à garder secrets ses talents mutants.

Un jour, alors que Bobby sort avec sa petite amie, une bande de voyous locaux les malmène. Sans hésiter, Bobby adopte le seul mode de défense dont il dispose et emprisonne le chef des agresseurs dans un bloc de glace.

Très vite, la petite communauté locale apprend les exploits du jeune mutant. Au lieu de le féliciter pour sa vivacité d'esprit, elle se rassemble et débarque chez les Drake pour se débarrasser de lui. Bobby fait ce qu'il peut pour maîtriser les lyncheurs, mais cède bientôt sous le nombre. Heureusement, le shérif local met Bobby en prison… pour sa protection, principalement.

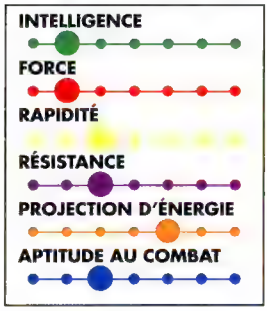
Peiné du traitement infligé à Bobby, le Professeur X (Professor X) envoie Cyclope (Cyclops) régler la situation. Mais Bobby refuse de quitter la ville. À l'extérieur, la foule s'est regroupée, bien décidée à pendre les deux mutants. Afin de les sauver, le Professeur X use de ses pouvoirs psioniques pour stopper la foule et effacer les événements récents de leur mémoire. Reconnaissant, Bobby accepte l'invitation du Professeur et rejoint les X-Men. Il devient Iceberg, leur plus jeune membre.

Iceberg demeure le blagueur de l'équipe. Toujours prêt à détendre l'atmosphère, il apporte de la légèreté au sein de l'équipe dans les moments où elle en a besoin.

Malgré son sens de l'humour, Bobby souffre des mêmes maux que les autres mutants : sentiment d'insécurité et peur de la discrimination. Il tente de surmonter ces problèmes en essayant de parfaire ses pouvoirs. Bobby a accepté son destin et embrasse le rêve de coexistence pacifique entre hommes et mutants.

**Nom français :** ICEBERG
**Véritable nom :** Robert Drake
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 65 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Bruns




## POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle la glace organique

*Dessin : Kia Asamiya*

# JUBILEE

**Nom français :** JUBILÉ
**Véritable nom :**
Jubilation Lee
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #244 (1988)
Spécial Strange 69 (1990)

**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 48 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Pour elle, tout allait formidablement bien… jusqu'à ce que tout tourne formidablement mal.

Née de parents aisés, Jubilation Lee est élevée dans une élégante demeure de Beverly Hills, en Californie. Elle ne manque de rien, reçoit une éducation de première classe et devient une talentueuse gymnaste. Mais ses espoirs d'une vie paisible volent en éclats lorsque ses parents sont assassinés.

Orpheline, Jubilé se voit également ruinée et devient pupille de l'État. Sa tolérance pour ceux qui sont censés avoir autorité sur elle n'est pas limitée… elle est inexistante. Elle fuit ses gardiens et se réfugie dans un centre commercial d'Hollywood, où elle survit en perpétrant de menus larcins. Coincée par la sécurité du centre commercial, Jubilé panique, provoquant l'apparition de ses pouvoirs mutants, de puissantes explosions d'énergie, qui secouent suffisamment les policiers pour la laisser s'échapper.

Sa vie de solitude s'achève lorsque Tornade (Storm), Malicia (Rogue), Psylocke et Dazzler la sauvent des mains d'un chasseur de mutants. Peu après, Jubilé joint ses forces à celles des X-Men. Elle ne leur accorde pas facilement sa confiance mais apprend finalement à travailler en équipe, et rejoint même Génération X, un groupe de jeunes mutants.

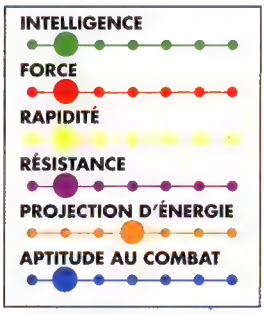
Pendant un temps, Jubilé fait aussi équipe avec Wolverine, qui l'avait acceptée au sein des X-Men. Le duo peut paraître inattendu, mais Jubilé voit en Wolverine une figure paternelle, et Wolverine compte sur Jubilé pour l'empêcher de commettre des actes qu'il pourrait regretter par la suite.

Quand Cyclope (Cyclops) et Emma Frost reprennent les rênes de l'Institut Xavier (Xavier Institute), les X-Men sont réorganisés en trois groupes, dont Jubilé ne fait pas partie. Elle rejoint sa tante Hope et retourne à l'école, mais se retrouve bientôt mêlée à la double vie d'espionne de sa tante. Elle est depuis revenue à l'Institut.

*Dessin : Art Adams*

## POUVOIRS/ ARMES

• Génère des explosions d'énergie comparables à des feux d'artifice, pouvant varier en puissance et en intensité



# JUGGERNAUT

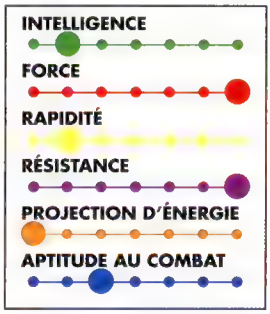
**Nom français :** LE FLÉAU
**Véritable nom :** Cain Marko
**Première apparition :**
*X-Men* #12 (1965)
Spidey 28 (1982)

**Taille :** 2,10 m
**Poids :** 400 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Roux

Cain Marko, jeune homme brutal, jaloux et aigri, prend un malin plaisir à tourmenter son demi-frère Charles (Professor X). Le mariage de son père avec la mère de Charles le force à cohabiter avec lui. Sa rage ne fait que croître lorsqu'il réalise que son père lui préfère son demi-frère. Chaque harcèlement infligé à celui-ci vaut à Cain une correction de la part de son géniteur ; ce qui alimente sa fureur systématiquement. Quand Charles use malencontreusement de ses pouvoirs pour pénétrer l'esprit de Cain, celui-ci considère cet acte comme une agression délibérée.

Cain est appelé pour faire son service militaire et échoue dans la même unité que Charles. Il déserte. Soucieux de lui éviter la cour martiale, Charles part à sa recherche. Suivant son demi-frère dans une cave, Charles le voit ramasser un imposant rubis… un joyau qui va bouleverser l'existence de Cain. Les jeunes gens ont en effet découvert le Temple de Cyttorak, et le rubis découvert par ce dernier porte une inquiétante inscription : "Quiconque touchera ce joyau possèdera les pouvoirs de Cyttorak. Vous qui lisez ces mots deviendrez bientôt un fléau vivant." Charles assiste avec horreur à la transformation de Cain en un être monstrueux, doté de pouvoirs et d'une invulnérabilité surnaturels : le Fléau. La transformation achevée, la cave s'écroule. Charles s'échappe, mais pas Cain.

Il parvient cependant à se frayer un chemin hors de la cave et rejoint l'Amérique. Régulièrement, le Fléau affronte les X-Men pour assouvir son éternelle haine de son demi-frère. Le Fléau ne fait que semer le chaos, mais le Professeur X continue à croire qu'il peut être sauvé. Lorsque son associé, Black Tom Cassidy, perd le contrôle de ses pouvoirs, le Fléau vient demander l'aide des X-Men. Tom tente sans succès de le tuer, et le Fléau accepte de soigner ses blessures à l'Institut Xavier (Xavier Institute). Il combat aux côtés des X-Men contre Maximus Lobo et, sans doute pour la première fois de sa vie, il se trouve au centre d'une atmosphère chaleureuse. Touché par l'expérience, il demande à son demi-frère de rejoindre l'équipe. Charles, qui avait toute sa vie attendu ce moment, accepte avec joie.




## POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Invulnérabilité
- Casque bloquant la télépathie

*Dessin : Ron Garney*

# LONGSHOT

**Nom français :** LONGSHOT
**Véritable nom :** Longshot
**Première apparition :** *Longshot* #1 (1985)
Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 36 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Quand Longshot se dresse contre Mojo, son propriétaire, comme tout esclave rêve de le faire, son pouvoir lui permet d'espérer une issue favorable.

Si l'on oublie qu'il n'a que quatre doigts à chaque main, Longshot paraît humain. Ce n'est pas le cas. C'est en fait un humanoïde artificiel, créé pour servir d'esclave à la classe dirigeante des Invertébrés. Ses os sont creux, il ne pèse donc que 36 kg. Sa légèreté et un tissu musculaire renforcé, lui confèrent une agilité et des réflexes surhumains.

Créé sur Mojoworld, une planète d'une autre dimension, par Arize, un généticien, Longshot veut échapper à son existence d'esclave et encourage ses pairs à se soulever. Heureusement pour lui, Arize l'aide. Déchiré entre son travail et sa conscience, le savant a donné des pouvoirs à Longshot et à d'autres humanoïdes, espérant que ces capacités les aident un jour à renverser leurs maîtres. En plus de son agilité, Longshot a ainsi le pouvoir d'altérer les probabilités pour avoir la chance de son côté.

Une chance qui s'avérera finalement utile.

Mojo, le "propriétaire" de Longshot, exploite les prouesses athlétiques du bel humanoïde en le faisant travailler comme cascadeur dans des productions cinématographiques toujours plus étranges. Mais le jeune homme s'enfuit vers la Terre, où il rencontre les X-Men et les convainc de l'aider à renverser Mojo ainsi que les autres Invertébrés.

Avant de retourner sur Mojoworld, Longshot fait aussi la connaissance de l'éblouissante Dazzler, la chanteuse aussi connue sous le nom d'Alison Blaire, et en tombe amoureux.

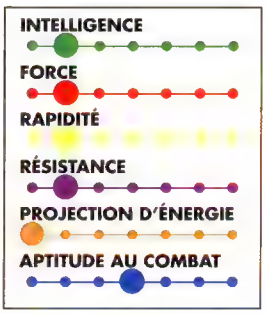
Avec les X-Men, Longshot organise la rébellion des esclaves contre Mojo. La bataille se conclut brutalement quand Longshot empale Mojo à l'aide d'un des couteaux qu'il utilise comme arme.

Après un temps sur Terre et une brève affiliation aux X-Men, Longshot fête sa victoire en épousant Dazzler.

*Dessin : Art Adams*

## POUVOIRS/ ARMES

- Agilité surhumaine
- Pouvoir d'altérer les probabilités pour mettre la chance de son côté



# NIGHTCRAWLER

**Nom français :** DIABLO
**Véritable nom :** Kurt Wagner
**Première apparition :** *Giant-Size X-Men* #1 (1975)
X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 65 kg
**Yeux :** Jaunes
**Cheveux :** Noirs

Si ce n'est pour sa fourrure indigo, Kurt Wagner a toutes les apparences du diable tel que l'imagine le monde occidental : une queue préhensible et pointue, des oreilles et des dents pointues elles aussi, trois doigts à chaque main et deux à chaque pied. Mais les apparences sont trompeuses.

Diablo, un homme très religieux, a une enfance difficile. Quand les habitants du village bavarois où il vit découvrent sa nature, ils tentent de les tuer, lui et sa mère Mystique. Au pied du mur, celle-ci prend une terrible décision : elle choisit son propre salut et jette son enfant dans une cascade.
Par chance, Diablo survit à la chute et est recueilli par Margali Szardos, une gitane qui l'élèvera dans un cirque itinérant.

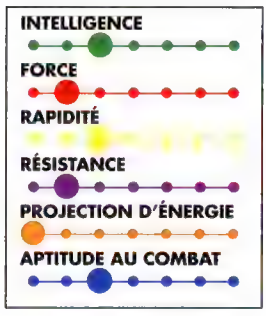
C'est dans cet environnement que Diablo s'épanouit. Il devient un acrobate émérite, spécialisé dans la voltige. Le public l'applaudit, pensant que son apparence n'est qu'un costume porté par un être humain normal.

Ses prouesses attirent l'attention d'un millionnaire texan, qui veut racheter le cirque pour faire de Diablo la star d'une foire aux monstres à l'américaine. Refusant ce destin, Diablo fuit et échoue à Winzeldorf, en Allemagne. Accusé, à tort, d'une série de crimes, Diablo manque de mourir empalé par une foule déchaînée. Le Professeur X (Professor X) intervient alors, paralysant la foule et permettant à Diablo de s'enfuir et de se joindre aux X-Men.

Aujourd'hui et malgré l'adversité, Diablo continue d'avoir foi en une issue positive au conflit génétique et espère que les humains finiront par accepter les mutants.

## POUVOIRS/ARMES

- Téléportation
- Acrobate et voltigeur de cirque accompli
- Queue préhensible
- Invisibilité partielle
- Fine lame



*Dessin : Matt Smith*

# NORTHSTAR

**Nom français :** VÉGA
**Véritable nom :** Jean-Paul Beaubier
**Première apparition :** *X-Men* #120 (1979) / X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

**Taille :** 1,56 m
**Poids :** 78 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Orphelin, Jean-Paul Beaubier perd également ses parents adoptifs à l'âge de six ans et échoue chez Raymonde Belmonde, à Québec. Celui-ci devient son tuteur et mentor, l'aidant à assumer ses pouvoirs naissants ainsi que son homosexualité.

Arrivant sur sa majorité, Jean-Paul use secrètement de ses pouvoirs pour devenir champion de ski, remportant même la médaille d'or aux Jeux olympiques pour le Canada. Il devient un jeune homme riche, mais en vieillissant, le désir lui vient d'utiliser ses pouvoirs de manière moins égoïste.

Après avoir passé du temps au sein d'un groupe séparatiste radical, Véga se joint à Alpha Flight, l'équipe de super-héros du gouvernement canadien. La rencontre avec Aurora, un autre membre du groupe, est troublante car elle lui ressemble étrangement. Ils apprennent qu'ils sont en fait frère et sœur, séparés à la naissance par les parents adoptifs de Véga.

Lorsque Véga révèle au monde son homosexualité, le gouvernement canadien insiste pour qu'il se fasse discret, non tant à cause de ses révélations que parce qu'ils craignent qu'il soit responsable du meurtre d'un journaliste qui avait menacé de faire son "outing".

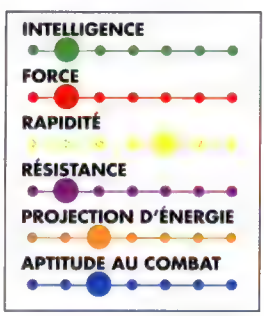
Véga est lavé de tout soupçon et décide de vivre plus discrètement. Il écrit une autobiographie, *Une vie normale*, avant d'être recruté par Jean Grey pour combattre Magnéto (Magneto). Bientôt, le Professeur X (Professor X) lui propose d'enseigner l'économie à l'Institut Xavier (Xavier Institute).

Plus tard, Véga est tué par Wolverine, dont le cerveau a été lavé. Il est ressuscité et converti pour mener une armée de surhommes contre l'héliporteur du S.H.I.E.L.D. Véga a le temps de mener une campagne sanglante avant d'être arrêté par un Wolverine guéri. Il est aujourd'hui retenu captif par le S.H.I.E.L.D., dans l'attente d'une hypothétique guérison.

*Dessin : Kia Asamiya*

## POUVOIRS/ ARMES

- Vol
- Super-vitesse
- Projection de lumière



# POLARIS

**Nom français :** POLARIS
**Véritable nom :** Lorna Dane (nom légal depuis son adoption, vrai nom inconnu)
**Première apparition :** *X-Men* #49 (1968) / Spidey 66 (1985)

**Taille :** 1,74 m
**Poids :** 62 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Verts

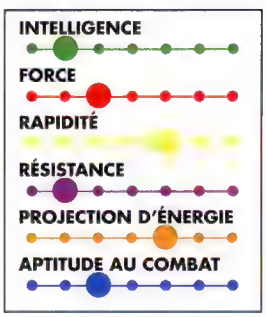
Un plan sinistre dévoile sa condition de mutante à Lorna Dane. Quand Mesméro (Mesmero) la capture, il la place dans une machine qui active ses pouvoirs de manipulation des forces magnétiques. C'est Iceberg (Iceman) qui retrouve la jeune captive et la libère.

Reconnaissante, Polaris fait équipe avec les X-Men. Bien qu'elle éprouve une attirance pour Iceberg, c'est Havok qui ravit son cœur. Mettant ses pouvoirs au service de la cause des X-Men, elle oeuvre aux côtés d'Alex Summers. Mais les ennemis de l'équipe continuent de vouloir s'approprier ses pouvoirs magnétiques. Lasse de cette menace permanente, elle quitte les X-Men avec Havok, et étudie la géophysique.

Quelques mois après avoir obtenu son diplôme, Polaris est possédée par l'entité psychique Malice, qui la force à combattre Havok et à rejoindre les Maraudeurs (Marauders) à l'aube du massacre des Morlocks. Une fois libérée de l'influence de Malice, Polaris et Havok participent à la formation d'une équipe de mutants gouvernementale. Après quelque temps, Polaris met un terme à la fois à sa relation avec Havok et à sa participation au sein du groupe.

Pensant bien faire, Polaris va à Génosha avec Magnéto (Magneto) pour lui fournir le pouvoir nécessaire au maintien de l'ordre sur l'île, mais celui-ci en profite pour lancer un violent assaut contre le dernier bastion de résistants. Polaris tente de l'arrêter, sans succès, puis quitte l'île, avant d'y revenir avec Vif-Argent (Quicksilver), pour contrer le règne tyrannique de Magnéto. Elle se retrouve prise sous le feu des Sentinelles (Sentinels) lâchées sur l'île par Cassandra Nova – elles tueront 16 millions de ses habitants. Polaris survit, mais transporte les résidus magnétiques de la catastrophe, dont les derniers mots de Magnéto lui-même. Le Professeur X (Professor X) fait de son mieux pour exorciser ces démons magnétiques, mais le traumatisme est là, et Polaris est gagnée par la folie.

*Dessin : Kia Asamiya*




## POUVOIRS/ ARMES

- Manipulation magnétique

# PROFESSOR X

**Nom français :** PROFESSEUR X
**Véritable nom :** Charles Xavier
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 86 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Sans

C'est le rêveur, et celui qui a invité tous les autres à défendre ce rêve. C'est un rêve simple mais magnifique : celui d'un monde où hommes et mutants vivraient en harmonie, laissant de côté la peur et les préjugés pour leur préférer la compassion et l'ouverture.

C'est un rêve qui mérite de se réaliser… mais nous en sommes encore loin.

Fils de Brian Xavier, chercheur en nucléaire, et de sa femme Sharon, Charles découvre ses immenses pouvoirs télépathiques dans des circonstances tragiques. Après la mort accidentelle de son mari, sa mère épouse le Dr Kurt Marko, un collègue de Brian, et emménage dans la demeure familiale avec son fils Cain (Juggernaut). Très vite, Cain – un enfant brutal et violent – maltraite Charles. Kurt bat son fils pour le punir, mais par un lien télépathique formé avec Cain, Charles sent chaque coup reçu comme s'il les recevait lui-même, incapable de maîtriser ses pouvoirs naissants.

Charles entre au lycée à 16 ans et en sort deux ans plus tard, pour étudier à l'université d'Oxford.

C'est là qu'il rencontre Moira MacTaggert, une autre étudiante. Les deux entretiennent des discussions passionnées sur les mutations génétiques pendant des heures, tombent finalement profondément amoureux et décident de se marier. Mais le précédent mari de Moira, Joe MacTaggert, caporal des Marines, refait surface et tente d'impressionner Charles, qui craque. Pour prouver que ce n'est pas

*Dessin : Adam Kubert*

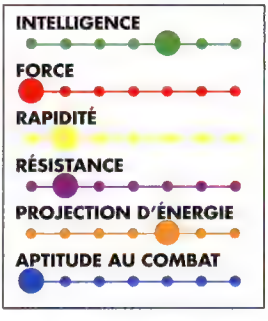
la loque que décrit MacTaggert, il s'engage dans l'armée après avoir obtenu son diplôme.

Ses efforts s'avèrent inutiles puisque, sans explication, Moira met fin à leurs fiançailles. Charles, de son côté, quitte l'armée et parcourt le monde. Il s'arrête d'abord au Caire où il rencontre et affronte Amahl Farouk, le criminel mutant nommé Roi d'Ombre (**Shadow King**).
Sa victoire est une révélation. Charles jure de consacrer sa vie à protéger l'humanité des mauvais mutants qui veulent user de leurs pouvoirs pour dominer le monde… et à protéger les mutants innocents des humains qui voudraient les opprimer.

Après le Caire, Charles part en Israël, où il devient l'ami d'un nommé Magnus, qui deviendra Magnéto (**Magneto**). Ensemble, ils combattent des terroristes et découvrent leurs pouvoirs respectifs. Mais leurs routes se séparent ensuite. Charles croit fermement à la coexistence pacifique entre humains et mutants, contrairement à Magnéto. Ce dernier voit l'*Homo Superior* promis à l'exploitation, au harcèlement puis à l'annihilation des mains de l'*Homo Sapiens*. Il croit que la seule solution est la guerre. La divergence philosophique entre les deux mutants devient inconciliable.

*Dessin : Frank Quitely*

Sur le chemin de retour vers les États-Unis, Charles a les jambes broyées dans un accident… mais ça ne suffit pas à éteindre la flamme qui brûle dans son esprit brillant, et il retourne à sa demeure familiale de New York, plus résolu que jamais à promouvoir son rêve de coexistence pacifique. Il commence par aider **Jean Grey**, une jeune fille de 11 ans traumatisée, aux pouvoirs similaires aux siens, bien que moins puissants. L'expérience avec Jean étant un succès, Charles – aidé par son ex-fiancée Moira – ouvre l'École pour Jeunes Surdoués. Plus tard, il redessine le Manoir pour y inclure tous les équipements nécessaires à la réalisation de son rêve. Il recrute également cinq mutants particulièrement doués pour former les **X-Men**, qui combattront secrètement pour l'humanité toute entière.




## POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Projection astrale

Sans relâche, le Professeur X recrute des dizaines de mutants au cours des années suivantes pour les entraîner. En outre, il redéfinit et précise sans cesse la mission de ses X-Men en fonction des besoins d'un monde de plus en plus hostile. Charles est salué en tant qu'avocat de la cause mutante et en tant qu'expert de la mutation, mais il agit discrètement, cachant sa propre condition et celle de ses X-Men. Tout cela change lorsque la maléfique **Cassandra Nova**, ayant pris possession du corps de son frère, s'adresse au monde et révèle qui sont vraiment Charles et les X-Men. Rétrospectivement, Charles réalise qu'elle a fait ce qu'il aurait dû faire. Charles Xavier est fier de ce qu'il est et de ce qu'il représente. C'est un exemple pour les autres… un homme de principe qui n'aspire qu'à la paix.

# PSYLOCKE

**Nom français :** PSYLOCKE
**Véritable nom :**
Elisabeth Braddock
**Première apparition :**
*Captain Britain* #8 (1976)
Inédite en France

**Taille :** 1,56 m
**Poids :** 74 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Bruns, teints en violet

Alors que son frère Brian est devenu Captain Britain, Betsy Braddock a pris une autre voie. Le jour, les photographes la mitraillent pour les couvertures des plus grands magazines de mode et elle défile de Milan à New York. La nuit, elle met secrètement ses pouvoirs psychiques au service de son pays, en tant qu'agent secret.

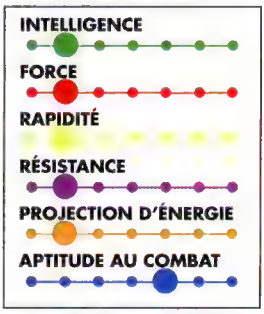
Quand Brian abandonne le poste de Captain Britain, Betsy reprend le flambeau. Mais sa carrière s'arrête prématurément lorsqu'un adversaire de son frère la bat sauvagement, la laissant aveugle et agonisante. Réalisant que ses capacités télépathiques compensent la perte de sa vue, Betsy part en convalescence en Suisse. Mais Mojo l'enlève et lui greffe des yeux bioniques servant de caméra pour retransmettre ses exploits aux citoyens de Mojoworld. Les Nouveaux Mutants (New Mutants) du Professeur X (Professor X) la secourent et parviennent à court-circuiter les appareils de Mojo sans la rendre aveugle de nouveau. Psylocke rejoint les X-Men. Plus tard, elle est capturée par le Mandarin et Spirale (Spiral) qui transplantent sa psyché dans le corps de Revanche, une tueuse ninja, tandis que l'esprit de Revanche est placé dans le corps de Psylocke. Quand l'assassin succombe au virus Legacy, Psylocke se retrouve prisonnière à jamais de sa nouvelle apparence.

Le temps passe. Psylocke quitte le Manoir de Xavier en compagnie d'autres X-Men pour retrouver les journaux de Destinée (Destiny), censés contenir les détails de l'histoire humaine pour les mille prochaines années. En Espagne, Psylocke doit affronter Vargas, qui la tue. Mais bientôt, Bishop voit en rêve que l'esprit de Betsy est enlevé par une mystérieuse silhouette. Betsy réapparaît finalement, bien vivante, sur le site de sa mort. Elle rejoint les X-Men avec qui elle combat le saurien Hauk'ka, Mojo et Spirale. Sa résurrection n'a pas encore été expliquée, mais les apparitions de Jamie Braddock, suggèrent qu'il a quelque chose à voir avec ce retour inattendu.

*Dessin : Josh Middleton*

## POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Rafales psychiques
- Capacité de créer une "lame psychique"



# ROGUE

**Nom français :** MALICIA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Avengers Annual* #10 (1981)
Strange Spécial Origines 238 (1989)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 55 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Bruns avec une mèche blanche

On se rappelle de son premier baiser pour sa douceur. Malicia, elle, s'en souviendra à jamais car ce fut le premier signe de son pouvoir… et de sa malédiction.

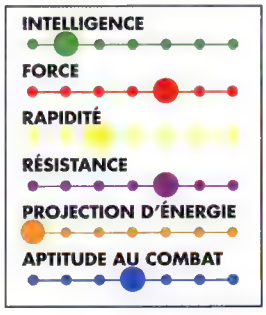
Malicia se souvient avoir grandi sur les rives du Mississippi, mais pas grand-chose d'autre. Adolescente, elle embrasse pour la première fois son petit ami, Cody Robbins. Lorsque leurs lèvres se touchent, Malicia absorbe momentanément les souvenirs et la personnalité de Cody, les pensées du jeune homme et les siennes se disputant le contrôle de son cerveau. L'expérience plonge Cody dans le coma et Malicia, incapable d'analyser ce qui vient de se passer, panique et s'enfuit… ce qui deviendra vite une habitude pendant ses jeunes années. Ne voulant pas dévoiler son vrai nom, elle se surnomme "Malicia" et vit en ermite. Elle croit ainsi pouvoir éviter d'utiliser son pouvoir. En ne touchant personne, elle ne risque plus de blesser qui que ce soit.

Peu après, Mystique, une autre mutante, la découvre. Malicia accepte de suivre la métamorphe une fois qu'elle lui a révélé sa vraie nature et sa peau bleue. Mystique l'élève comme sa fille et les deux femmes deviennent très proches.

Mais les plans de Mystique pour sa protégée impliquent de l'inclure dans son organisation terroriste, la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Malicia participe à des tentatives d'assassinat, à des conflits surhumains et libère des criminels de prison. Lors d'une bataille décisive contre l'héroïne Miss Marvel, elle absorbe de façon permanente les pouvoirs de son adversaire, soit la capacité de voler, une force surhumaine et une quasi-invulnérabilité, mais aussi – au grand dam de Malicia – sa psyché. Son esprit devient un champ de bataille où elle doit lutter pour que sa propre personnalité subsiste aux côtés de celle de Miss Marvel.

Les pouvoirs de Malicia deviennent incontrôlables. Désespérée, elle n'a plus qu'un espoir : demander de l'aide au Professeur X (Professor X). Pour ce faire, elle doit quitter la Confrérie et trahir sa mère adoptive, mais cette vie lui est insupportable.

Le Professeur X décide que le meilleur moyen d'aider Malicia à contrôler son pouvoir – et à l'utiliser pour le bien commun – est de la laisser rejoindre les X-Men. Cependant, tous n'accueillent pas très chaudement l'idée de combattre aux côtés d'une ancienne




## POUVOIRS/ ARMES

- Absorption des capacités et souvenirs par contact physique
- Invulnérabilité
- Force surhumaine
- Vol

*Dessin : Jim Lee*

ennemie. Le Professeur explique aux X-Men sceptiques qu'eux seuls peuvent l'aider à développer son potentiel et à la guider définitivement du côté du bien. Pour sa propre défense, Malicia fait preuve d'une réelle sincérité dans sa volonté de changer le cours de sa vie. Les autres X-Men finiront par l'accepter comme l'une des leurs.

Malicia et **Gambit** tombent follement amoureux. La seule chose qui les sépare est le pouvoir de la belle. Forcée de porter un costume couvrant presque toute sa peau, Malicia refuse de toucher celui qu'elle aime par peur des effets dévastateurs de ses pouvoirs d'absorption. Ses craintes se confirment quand, en embrassant finalement Gambit, elle absorbe un souvenir qu'elle aurait préféré ignorer : sa participation involontaire au massacre des **Morlocks**.

Mais leur amour est réel, même si Malicia se débat encore aujourd'hui avec les effets indésirables de ses pouvoirs. Récemment, elle a rencontré sa vraie mère, un fantôme coincé dans un monde imaginaire, et Gambit a appris son vrai prénom. Elle a également absorbé de façon permanente les pouvoirs de **Sunfire**, juste avant qu'il décède de ses blessures.

Malgré ses problèmes personnels, Malicia est entièrement dévouée à la cause du Professeur X.

*Dessin : Rodolfo Migliari*

# SAGE

**Nom français :** SAGE
**Véritable nom :**
Tessa (nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*X-Men* #132 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 60 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Cette belle espionne compte plus sur le pouvoir de son esprit brillant que sur sa force. Que ce soit pour l'analyse ou les premiers soins, le cerveau de Sage est une source intarissable de puissance.

Connue sous le nom de Tessa, elle vient secrètement au Manoir lorsque le Professeur X (Professor X) recrute ses premiers X-Men. Seul Xavier est au courant de la présence de Tessa, son intention étant d'en faire son espionne.

La première mission de Sage est d'infiltrer le Club des Damnés (Hellfire Club) et de s'attirer les grâces de son chef, Sebastian Shaw. Shaw s'entiche de la jeune femme, et pendant des années elle le conseille sur tous les aspects de son sombre commerce… tout en réunissant des informations à rapporter au Professeur X. Shaw ne la suspecte jamais et compte souvent sur ses capacités qui la rendent semblable à un ordinateur vivant.

Des années plus tarde, Tessa quitte le Club des Damnés et rejoint les X-Men, dans le cadre d'une équipe-satellite. Elle quitte le Manoir de Xavier aux côtés d'autres X-Men, à la recherche des journaux de Destinée (Destiny), censés décrire le futur de l'humanité pour le prochain millénaire. Surnommée "Sage" par Tornade (Storm), son intervention est décisive lorsqu'il s'agit de sauver le Fauve (Beast) des blessures infligées par Vargas. Elle dévoile un nouveau pouvoir mutant, celui de porter l'évolution du Fauve vers son prochain stade, lui permettant de guérir de ses blessures et activant ainsi sa mutation secondaire.

Mais bientôt, son ancien employeur vient lui demander des comptes. Furieux d'avoir été trahi, Shaw s'allie à Lady Mastermind pour se venger de son ancienne alliée. Lady Mastermind crée une illusion et Tessa se croit de nouveau l'assistante de Shaw au Club des Damnés. Elle est libérée par Lifeguard et montre sa reconnaissance en activant les pouvoirs latents de Slipstream.

Ce qu'elle voit, elle s'en souvient. Elle retrouve immédiatement l'information dont elle a besoin parmi ses souvenirs. Mais elle demeure une énigme. Ses camarades en savent peu sur elle, alors qu'elle semble tout savoir sur eux.

*Dessin : Salvador Larroca*

## POUVOIRS/ARMES

- Télépathie
- Capacité d'enregistrer et d'analyser de grandes quantités de données, et de se les rappeler à une vitesse et une précision incroyables
- Projection d'une forme astrale
- Manipulation des champs mutagènes
- Capacité de catalyser les pouvoirs mutants latents

# SHADOWCAT

**Nom français :**
SHADOWCAT
**Véritable nom :**
Katherine Pryde
**Première apparition :**
*X-Men* #129 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 50 kg
**Yeux :** Noisette
**Cheveux :** Bruns

Quand on a 13 ans, un mal de tête est rarement autre chose que la manifestation physique d'une journée de stress. Pour Kitty Pryde, une simple migraine s'avère lourde de conséquences.

Dans sa chambre de Deerfield, dans l'Illinois, Kitty ferme brièvement les yeux, espérant chasser ainsi l'intense mal de crâne dont elle souffre. Lorsqu'elle rouvre les yeux, elle n'est plus sur son lit, mais sur le sol du salon, un étage au-dessous. Pour la première fois, Kitty Pryde a traversé un objet solide. Ce ne sera pas la dernière.

Les migraines de Kitty sont les premiers signes de l'émergence de ses pouvoirs mutants, et attirent l'attention de personnes très puissantes. Le Professeur X (Professor X) et Emma Frost l'approchent parallèlement pour l'inviter dans leurs écoles spécialisées, mais Kitty se méfie immédiatement d'Emma et choisit de partir avec Xavier.

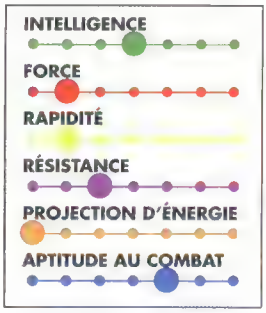
Peu encline au rejet, Emma kidnappe des amis de Kitty, qui participe à leur libération. La performance ne passe pas inaperçue et elle rejoint vite les X-Men sous le nom de Shadowcat.

Malgré son jeune âge, Shadowcat reste au sein des X-Men même lorsque le Professeur X crée les Nouveaux Mutants (New Mutants), qui ont son âge. Avec les X-Men, Shadowcat mène une vie bien différente de celle qu'elle a connue jusque-là. Les batailles galactiques ont remplacé le confort suburbain et elle connaît pour la première fois l'amour entre les quatre murs de la Salle des Dangers.

Heureuse de partager du temps avec son fidèle compagnon, le dragon Lockheed, Shadowcat garde aussi des liens indéfectibles avec d'autres mutants, comme Wolverine, qui lui a jadis servi de mentor, et son grand amour Colossus, qui s'est sacrifié pour mettre fin au virus Legacy. Après sa mort, Kitty quitte les X-Men pour étudier à Chicago. Elle a récemment retrouvé l'équipe, et une nouvelle recrue dont elle se passerait bien : Emma Frost. De bonnes surprises sont cependant également au rendez-vous, puisqu'au cours d'une mission, Kitty retrouve Colossus, bien vivant. Seul l'avenir leur dira s'ils pourront reconstruire quelque chose ensemble.

## POUVOIRS/ ARMES

- Pouvoir de glisser à travers les objets solides
- Marche sur l'air
- Perturbe les circuits des appareils électriques




*Dessin : Leinil Francis Yu*

# STACY X

**Nom français :** STACY X
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #399 (2001)
X-Men 68 (2002)

**Taille :** 1,56 m
**Poids :** 72 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Noirs

Cette femme a un passé. Elle a fait des choix que nul ne devrait avoir à faire… Elle a désormais une chance de rédemption au sein des X-Men.

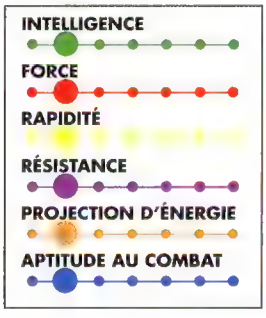
Seule, fuyant son passé, Stacy X ne voit pas d'issue. Aucune aptitude professionnelle, une personnalité difficile, pas d'argent. Elle emprunte la même route que beaucoup d'autres avant elle, celle de la prostitution. Usant de ses pouvoirs pour son profit, Stacy gagne sa vie sur le trottoir. Elle est bientôt repérée par Madame Drache et est recrutée au Ranch X, un bordel mutant du Nevada. Stacy accepte, ne serait-ce que pour avoir un endroit où vivre.

Ce havre ne reste pas paisible longtemps. Les membres de l'Église de l'Humanité attaquent la maison close et la réduisent en cendres. Les X-Men arrivent et secourent Stacy, qui est la seule rescapée. Elle n'a d'autre choix que de rejoindre les X-Men et d'utiliser ses pouvoirs d'une façon qu'elle n'avait jamais envisagée.

Stacy affronte bientôt les membres de l'Église qui ont bouleversé son existence. Au cours d'une de ses premières missions avec les X-Men, elle est accidentellement téléportée jusqu'au quartier général de l'Église. Son interrogatoire des mains du Suprême Pontife (Supreme Pontiff) est interrompu par l'irruption des X-Men, qui la libèrent avant qu'elle ait pu être blessée.

Malgré une personnalité qui hérisse souvent le poil des autres X-Men, Stacy joue un rôle essentiel face au Vanisher – à la tête d'un cartel de la drogue – qui vend un produit déclenchant des pouvoirs mutants pour une courte durée. Stacy use de ses pouvoirs pour distraire le Vanisher quelques jours, permettant à Archangel de rassembler les ressources financières nécessaires à la chute du cartel. Sa transformation en super-héros est complète lorsqu'elle vient à bout de Black Tom Cassidy. Grâce à ses phéromones mutantes, Stacy empêche le vilain de drainer l'essence vitale des X-Men, dont il se nourrissait.

Bien qu'elle ne s'entende pas toujours avec ses coéquipiers, avoir rejoint les X-Men s'avère salutaire pour elle. Plutôt que d'utiliser ses phéromones de façon illicite, elle s'en sert désormais pour donner aux X-Men l'avantage sur leurs ennemis. Après avoir si longtemps emprunté une route sans issue, Stacy est sur le chemin de la rédemption.




## POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle des phéromones
- Peau écailleuse

*Dessin : Tom Raney*

# STORM

**Nom français :** TORNADE
**Véritable nom :**
Ororo Munroe
**Première apparition :**
*Giant-Size X-Men* #1 (1975)
X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 57 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blancs




## POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle du temps
- Vol

Elle commande à la nature… et de par sa condition de mutante, défie ses lois.

Fille d'N'Dare, la princesse d'une tribu africaine, la jeune Ororo porte les signes distinctifs d'une longue lignée de prêtresses africaines avant elle : des cheveux blancs et des yeux bleus. À l'âge de six mois, elle déménage de Manhattan pour aller au Caire, avec sa mère et son père, reporter photographe.

Cinq ans après l'arrivée des Munroe, le Caire devient le lieu d'un terrible conflit. Une bombe terroriste explose chez eux, tuant les parents d'Ororo. Terrifiée mais vivante, l'enfant est piégée sous des tonnes de débris avec le corps de sa mère. Cette expérience traumatisante marque Ororo, qui lutte depuis contre la claustrophobie.

Orpheline, Ororo erre dans les rues et devient la disciple d'un voleur émérite, Achmed el-Gibar, qui lui offre bien plus qu'un foyer et un repas chaud. Il lui propose un marché, et Ororo devient vite la meilleure des pick-pockets du Caire.

*Dessin : Chris Bachalo*

Mais sa terre natale lui manque, et à l'âge de 12 ans, elle cesse de voler et quitte la ville. À pied, elle traverse le désert du Sahara, seule, à la recherche de ses racines, dans les plaines de Serengeti.

À l'ombre du Kilimandjaro, Ororo apprend à maîtriser ses pouvoirs sur les éléments naturels. Elle devient si douée qu'elle peut aider les tribus locales, s'assurant qu'elles sont épargnées par la sécheresse et les inondations. Les récoltes sont bonnes, et les indigènes vénèrent Ororo comme la déesse de la Tornade.

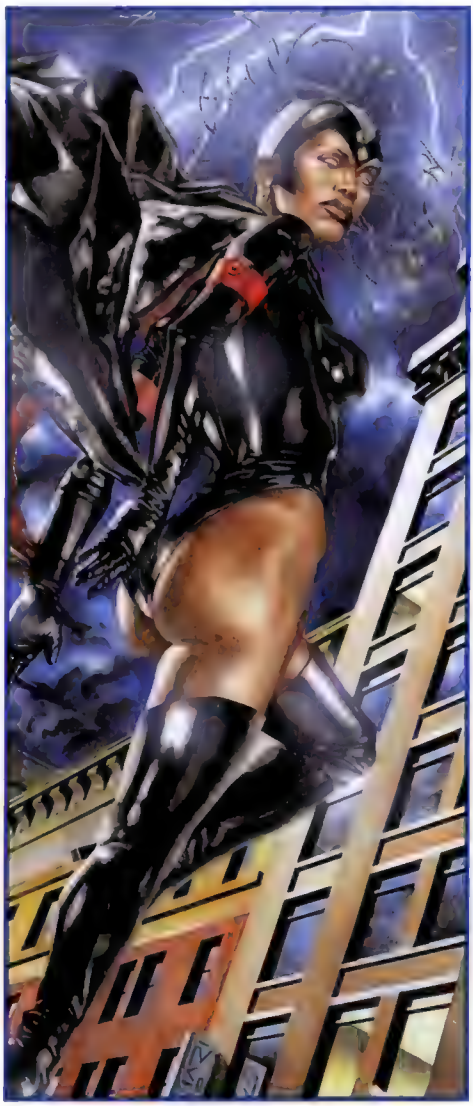
Découvrant sa capacité à contrôler les éléments, le Professeur X (**Professor X**) demande l'aide d'Ororo pour secourir les **X-Men**, prisonniers sur l'île mutante de **Krakoa**. Elle accepte et s'avère très efficace au cours de cette mission de sauvetage.

Le Professeur X lui demande ensuite de se joindre à la deuxième génération de X-Men. Ororo sent qu'elle pourra ainsi aider un bien plus grand nombre de personnes et elle accepte.

Le pouvoir de Tornade fluctue selon ses émotions. Lorsqu'elle est triste, des nuages s'amoncellent, lorsqu'elle est en colère, elle invoque des vents qui la portent haut dans le ciel et commande au tonnerre et aux éclairs. Mais ces accès de fureur cachent son vrai visage. Ororo est une femme paisible qui se contente de la beauté de la nature.

Crainte et haïe pour ses pouvoirs – alors qu'elle était vénérée en Afrique –, Tornade épouse rapidement le rêve de coexistence pacifique entre humains et mutants. Hormis de très rares occasions, elle a toujours fait partie de l'équipe, et les autres X-Men l'ont toujours acceptée, même quand elle avait perdu ses pouvoirs.

Figure forte des X-Men, Tornade se sent responsable de ceux qu'elle dirige et est d'une loyauté sans faille envers ses amis. Elle ne fait qu'un avec la Terre et connaît donc la valeur de toute vie, se sentant obligée de la préserver sous toutes ses formes.



*Dessin : Rodolfo Migliari*

# NATHAN SUMMERS

**Nom français :**
NATHAN SUMMERS
**Véritable nom :**
Nathan Christopher Summers
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #201 (1986)
Spécial Strange 54 (1988)

**Taille :** 2,07 m
**Poids :** 157 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blancs

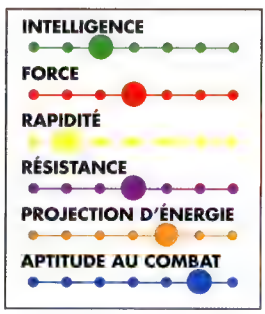
Quand la vie de son fils Nathan est menacée par un virus techno-organique incurable, Cyclope (Cyclops) prend la douloureuse décision de l'envoyer 2000 ans plus tard dans un futur ravagé par la guerre génétique entre humains et mutants. Là seulement, Nathan peut apprendre à contrôler l'expansion du virus grâce aux leçons des Askani, un groupe de mutants dont les valeurs reposent sur une paix intérieure inébranlable. Dans un monde post-apocalyptique, les Askani inculquent à Nathan leur discipline spirituelle et physique, et lui apprennent à user de ses pouvoirs télékinésiques pour combattre le virus habitant son corps. Le succès de Nathan est complet, sauf sur un plan. Bien qu'il ait endigué le virus, celui-ci a fait des dégâts et la moitié de son corps a désormais une apparence métallique.

Les Askani sont persuadés que Nathan doit sauver le monde de la guerre imminente… et du règne d'Apocalypse. Leur philosophie interpellent Nathan, qui remonte le temps jusqu'à notre époque lorsqu'il se sent prêt.

Il combat comme mercenaire et comme espion, et devient un soldat complet. Plus tard, il change son fusil d'épaule et défend les mêmes objectifs que le Professeur X (Professor X) et ses X-Men, dont son père Cyclope et sa belle-mère, Jean Grey. Nathan forme bientôt une équipe formée d'anciens élèves de Xavier, une force proactive qui pourchasse ceux qui voudraient persécuter les mutants. Ces agissements sont en contradiction avec la philosophie des X-Men, qui préfèrent réagir face aux actes violents plutôt que les prévenir. Les différences d'idéologie entre Nathan et Xavier sont inconciliables, et ils se séparent. Même après avoir vaincu Apocalypse, Nathan pense que la guerre génétique menace encore. Il parcourt le monde, dispensant la philosophie Askani autour de lui. Son destin se retrouve inextricablement mêlé à celui du mercenaire Deadpool. Lorsque Skornn tue apparemment Nathan, qui a repris le surnom de Cable, c'est Deadpool – avec l'aide de Cyrène (Siryn), Rocket (Cannonball) et Forge – qui parvient à l'arracher des griffes de la mort.

## POUVOIRS/ ARMES

- Télépathie
- Télékinésie
- Très efficace avec toutes sortes d'armes conventionnelles




*Dessin : Igor Kordey*

# SUNFIRE

L'Amérique a tué sa mère, et l'Amérique paiera. Voilà ce que pense Sunfire avant de réaliser que la guerre ne mène nulle part.

**Nom français :** SUNFIRE
**Véritable nom :** Shiro Yoshida
**Première apparition :**
*X-Men* #64 (1970)
Spidey 77 (1986)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 78 kg
**Yeux :** Marron foncé
**Cheveux :** Noirs

La mère de Shiro Yoshida est irrévocablement condamnée depuis que les États-Unis ont lâché une bombe atomique sur Hiroshima. Elle meurt en mettant Shiro au monde, l'enfant est confié à un oncle farouchement anti-américain, Tomo ; tandis que son père travaille pour le gouvernement japonais. Alors que ce dernier tente d'apaiser les tensions entre le Japon et l'Amérique, son oncle lui inculque la haine des Américains. Pour Shiro, ils ne sont rien d'autre que les assassins de sa mère, et il compte bien la venger.

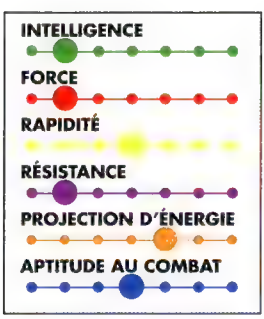
Sous l'influence de son oncle, Sunfire part détruire le Capitole, à Washington. Pendant que son père tente de l'en persuader, Tomo arrive et l'assassine. Furieux, Sunfire tue son oncle, et retourne au Japon.

Se proclamant protecteur du Japon, Sunfire arrive à s'entendre avec certains super-héros américains, bien que son nationalisme demeure exacerbé. Le Professeur X (**Professor X**) l'invite à se joindre aux **X-Men**, mais après une unique mission, Sunfire démissionne, préférant rester au Japon, travailler seul et éviter la carrière d'aventurier costumé. Il reste cependant un allié privilégié des X-Men.

Plus tard, Sunfire accepte une offre du Professeur X et se joint à la branche de l'organisation internationale **X-Corporation** basée à Bombay, en Inde. Il affronte aussi le terrible Titannus, qui se débarrasse facilement de lui avant que les héros de la Terre l'empêchent de détruire Tokyo.

Récemment, alors qu'il affrontait **Lady Deathstrike** aux côtés de Malicia (**Rogue**), Sunfire est tombé. Deathstrike lui a tranché les deux jambes et Malicia a absorbé ses pouvoirs, juste avant qu'il ne meure. Son corps a disparu, mais il est jusqu'à preuve du contraire considéré comme mort.

*Dessin : Alan Davis*




## POUVOIRS/ ARMES

- Ionise la matière jusqu'à l'état de plasma, qui peut atteindre plus de 500 000 degrés
- Peut voler

# THUNDERBIRD II

**Nom français :**
THUNDERBIRD II
**Véritable nom :** Neal Sharra
**Première apparition :**
*X-Men* #100 (2000)
X-Men 52 (2001)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 74 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

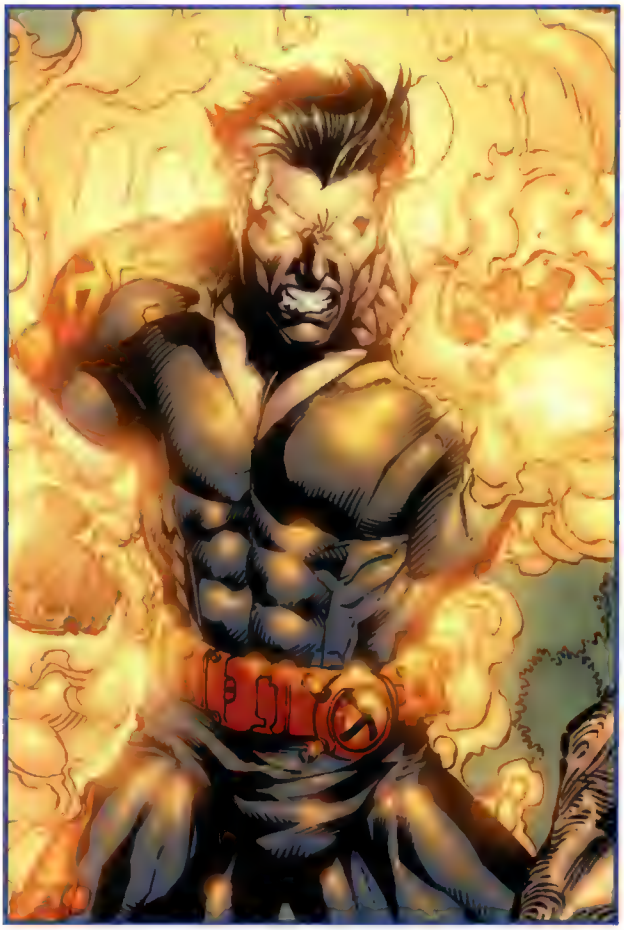
Neal Sharra a beaucoup perdu. Un frère. Des amours. Cependant, il est une chose qu'il ne perdra jamais : sa détermination dans la lutte contre la discrimination et les préjugés des humains envers les mutants.

Natif d'une famille aisée du Bangladesh, Neal mène une vie d'insouciance jusqu'à ce que son frère Sanjit disparaisse de la maison familiale. Le père de Neal dépêche Karima, inspecteur de police, pour retrouver son fils, mais Neal mène sa propre enquête. Il s'attire vite des ennuis et Karima doit le secourir. À eux deux, ils poursuivent leurs recherches, et trouvent bientôt autre chose : l'amour.

Leur amour ne les sauve pas des Sentinelles (Sentinels) cyborgs de Bastion, l'une d'entre elles s'avérant être Sanjit. Bastion tente de faire de Neal une autre de ses Sentinelles, mais le stress déclenche les pouvoirs latents du jeune homme, qui détruit facilement la base de Bastion. Sanjit parvient à passer outre sa programmation suffisamment longtemps pour démanteler les autres Sentinelles, mais est mortellement blessé dans la mêlée qui s'ensuit. Neal veut s'échapper avec Karima, mais celle-ci est déjà devenue une Sentinelle. Il s'enfuit donc seul.

À son retour chez lui, Neal apprend à ses parents sa condition de mutant. Conscients du racisme auquel il sera confronté au Bangladesh, ils le présentent à une vieille amie, Moira MacTaggert. Grâce à elle, Neal rencontre le Professeur X (Professor X) qui lui propose une place chez les X-Men, qu'il accepte.

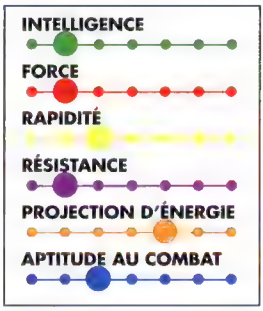
Thunderbird aide plus tard à la quête des journaux de Destinée (Destiny), où seraient contenus les détails de l'histoire pour les mille prochaines années. Il noue une idylle avec sa coéquipière Psylocke, mais celle-ci tombe entre les mains de Vargas, et Thunderbird est terrassé par la nouvelle.



Après une période de deuil, Neal tente timidement de commencer une nouvelle histoire avec Lifeguard. Ensemble, ils quittent les X-Men pour partir à la recherche de Slipstream, le frère disparu de la jeune femme.

## POUVOIRS/ ARMES

- Conversion de la chaleur ambiante en plasma brûlant
- Rafales de force "concussive"
- Vol




*Dessin : Kevin Sharpe*

# WOLVERINE

**Nom français :**
WOLVERINE
**Véritable nom :**
James Howlett, alias Logan
**Première apparition :**
*Incredible Hulk* #180 (1974)
Strange Spécial Origines 226 (1988)

**Taille :** 1,60 m
**Poids :** 88 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

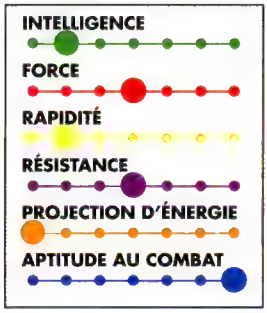
Petit par sa taille mais grand par sa férocité, Wolverine est peut-être son pire ennemi. Après des années à dompter ses instincts meurtriers, il sait que le plus petit écart peut facilement le plonger dans une folie meurtrière.

Au XIX$^{e}$ siècle, John et Elizabeth Howlett, des notables, fêtent la naissance de leur second fils, James. Mais leur richesse ne peut offrir à l'enfant une vie facile. Après la mort tragique de leur premier enfant, sa mère se referme sur elle-même. Pour compenser l'absence affective maternelle et l'aider à traverser l'enfance, James, un enfant malade et asthmatique, ne peut compter que sur la compagnie de son amie et préceptrice, la rousse Rose, et de "Cabot", le fils du jardinier, le cruel Thomas Logan.

Ces moments agréables prennent bien vite fin. Lors d'un conflit au manoir des Howlett, Thomas Logan, son fils à ses côtés, tue le père de James. L'enfant terrifié est témoin du drame, aussitôt suivi d'un autre traumatisme. Des griffes osseuses émergent de chacune de ses mains. Dérouté, il panique, et dans la confusion qui s'ensuit tue involontairement Thomas et griffe Cabot au visage. Elizabeth, quoique indemne, ne supporte pas ce qui vient de se passer et se suicide peu après.

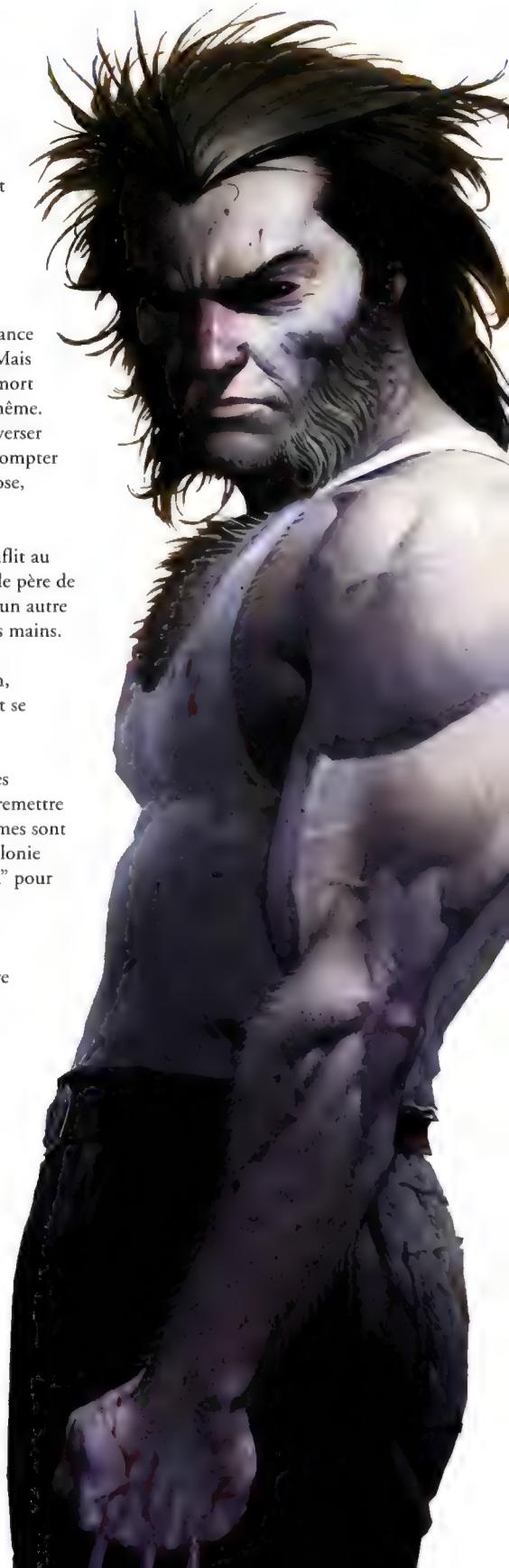
Chassé par un grand-père qui craint ce qu'il est devenu, James s'effondre complètement. Ses pouvoirs mutants l'aident à se remettre en bloquant ses souvenirs des événements récents. Rose et James sont accusés des meurtres, et les jeunes gens s'enfuient vers une colonie minière britannique. Elle surnomme le jeune homme "Logan" pour cacher sa véritable identité.

Logan dissimule autre chose : son amour naissant pour Rose. Il passe du temps dans la forêt avec les loups, convaincu d'être plus proche d'eux que des gens. On l'appelle "Wolverine", d'après le nom d'un animal féroce, pour sa ténacité lorsqu'on tente de l'intimider. Sa férocité et sa force augmentent jour après jour… et lui seront bien utiles par la suite.




## POUVOIRS/ ARMES

- Sens hyper-développés
- Facteur autoguérisseur accéléré
- Squelette d'adamantium
- Griffes en adamantium rétractiles



*Dessin : Esad Ribic*

# WOLVERINE

Quand Cabot retrouve sa trace, Wolverine se souvient de la mort de son père et combat son ancien ami. Dans la lutte, Wolverine empale accidentellement Rose, la tuant de ses griffes. Hanté par ce geste, il disparaît dans les bois, des années durant. La légende de Wolverine est née.

Il parcourt le monde, s'entraînant même au Japon comme samouraï. Une fois encore, son cerveau l'aide à oublier la tragédie passée et combat les effets de l'âge. Wolverine a maintenant plus d'un siècle mais paraît au sommet de sa forme physique.

À la fin du XX$^{e}$ siècle, la CIA et le gouvernement canadien forcent Wolverine à participer à une expérience diabolique : le projet Arme X (**Weapon X**). Des scientifiques greffent l'indestructible adamantium à son squelette et à ses griffes, et lui implantent de faux souvenirs qui l'empêchent encore aujourd'hui de réellement connaître son passé.

Le Professeur X (**Professor X**) lui offre bientôt de rejoindre les **X-Men**. Il accepte, attiré par la vision du Professeur mais aussi par la superbe **Jean Grey**. Wolverine trouve là une cause et une famille, et est toujours un allié inégalable, lui qui se dit être "le meilleur dans sa partie".

Récemment, une alliance maléfique menée par Gorgone a lavé le cerveau de Wolverine et l'a poussé sur une route sanglante, déchaînant ses instincts meurtriers. Avant de retrouver ses esprits, il commet un véritable carnage, tuant entre autres Véga (**Northstar**), un de ses camarades des X-Men.

*Dessin : Frank Quitely*

# XORN

**Nom français :** XORN
**Véritable nom :**
Kuan-Yin Xorn, Shen Xorn
**Première apparition :**
(Kuan-Yin) *New X-Men Annual* 2001
Marvel Deluxe : X-Men 1 (2005) ; (Shen) *X-Men* # 157 (2004) / X-Men 100 (2005)
**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 108 kg
**Yeux :** Inapplicable
**Cheveux :** Inapplicable

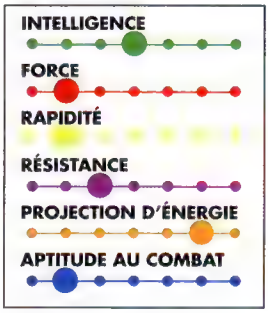
Les frères Xorn ont un pouvoir dévastateur. Une petite étoile dans leur tête irradie de l'énergie sans qu'ils puissent la contrôler, jusqu'à ce que les habitants de leur village chinois parviennent à poser un masque de métal sur ce qui reste de leurs têtes. Le régime communiste anti-mutant sépare les deux frères. Shen est isolé dans le village sous la garde des Huit Immortels tandis que Kuan-Yin est incarcéré dans une prison souterraine.

Bientôt, son geôlier vend Kuan-Yin à John Sublime, qui cherche à exploiter l'esprit du mutant. Celui-ci préfère se suicider et inverse le pouvoir de son étoile, créant un trou noir menaçant de détruire le monde. Les X-Men arrivent à la rescousse et désamorcent la situation en proposant à Kuan-Yin de rejoindre l'équipe.

Xorn contre ensuite la menace des nano-Sentinelles libérées par la maléfique Cassandra Nova. Il devient du coup professeur à l'Institut Xavier (Xavier Institute) et enseigne à une Classe Spéciale, même s'il ne parvient pas à recruter le jeune Carter Ghazikhanian.

Mais Kuan-Yin se révèle bientôt être un double de Magnéto (Magneto). On pense que cette transformation est une conséquence de la crise de folie de la Sorcière Rouge (Scarlet Witch). Xorn recrute les élèves de sa Classe Spéciale pour en faire une nouvelle Confrérie (Brotherhood of Evil Mutants) et lance une attaque dévastatrice sur Manhattan, tuant même Jean Grey avant d'être abattu par Wolverine.

Plus tard, les X-Men sont appelés en Chine après que Shen a de nouveau perdu le contrôle de ses pouvoirs. Face aux Huit Immortels, à l'armée chinoise et à l'Homme Collectif, les X-Men parviennent malgré tout à l'emporter et ramènent Shen à l'Institut. Il aide l'équipe face à une autre Confrérie des Mauvais Mutants en aspirant les vilains dans son trou noir. Il s'est depuis retiré pour méditer sur ce qu'il vient d'accomplir.




## POUVOIRS/ ARMES

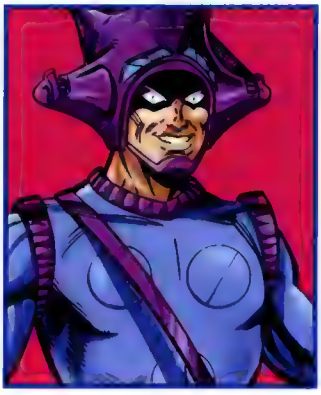
- Manipulation des ondes gravitationnelles
- Extraordinaires pouvoirs de guérison

*Dessin : Frank Quitely*

## CHANGELING

**Nom français :** MIMÉTO
**Véritable nom :** Kevin Sidney
**Première apparition :** *X-Men* #35 (1967) / Spidey 51 (1984)

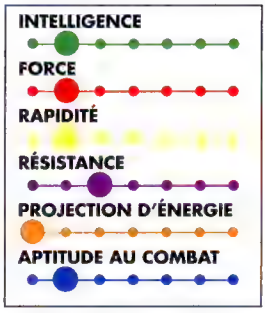
**Taille :** 1,56 m
**Poids :** 81 kg



Au service de l'organisation mutante subversive Facteur Trois, Miméto apprend que le groupe projette d'éliminer à la fois les mutants et les humains. Ne voulant pas être complice, il libère le Professeur X (Professor X) et le Hurleur (Banshee), retenus captifs, dans l'espoir qu'ils arrêteront Facteur Trois. Les X-Men parviennent à déjouer les plans des vilains. Peu après, Miméto se découvre un cancer en phase terminale. Pour se racheter, il prend la place de Xavier tandis que celui-ci s'isole. Il meurt héroïquement en contrecarrant une attaque dirigée contre la Terre.

**POUVOIRS/ARMES**

• Métamorphe




## DUST

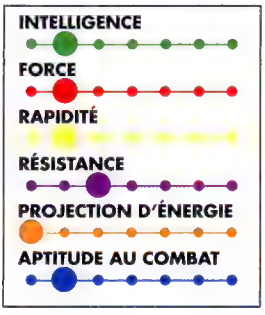
**Nom français :** DUST
**Véritable nom :** Sooraya (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *New X-Men* #133 (2002) / Marvel Deluxe : X-Men 2 (2006)

**Taille :** Inconnue
**Poids :** Inconnu

Prisonnière de marchands d'esclaves mutants en Afghanistan, Sooraya agresse violemment ses geôliers lorsqu'ils tentent d'ôter sa burka. Elle se transforme en un nuage de poussière vivant qui les lacère jusqu'au sang. Wolverine arrive après la bataille et la ramène à Bombay, en Inde, où est installée une branche de l'X-Corporation, l'organisation internationale d'aide aux mutants. Là, Sooraya est rassurée par Jean Grey.

**POUVOIRS/ARMES**

• Se transforme en nuage de poussière vivant.




## GATEWAY

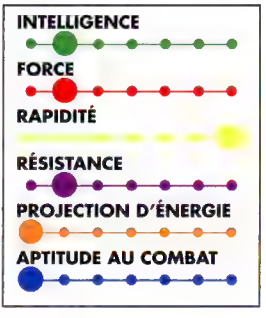
**Nom français :** GATEWAY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #229 (1988) / Spécial Strange 65 (1989)

**Taille :** 1,40 m
**Poids :** 36 kg

Mystérieux et silencieux, cet homme est toujours en phase avec la force spirituelle de son peuple. Appelé "Gateway" par les criminels qui l'ont capturé et l'ont forcé à les servir, l'aborigène passe le plus clair de son temps sur un rocher, près du quartier général australien des Reavers. Après avoir battu ceux-ci, les X-Men s'installent à leur place et libèrent Gateway. Peu après, il utilise volontairement ses pouvoirs de téléportation pour transporter les X-Men où ils le désirent. Il reste une énigme, mais est, malgré tout, un membre officieux de l'équipe.

**POUVOIRS/ARMES**

• Crée des portails de téléportation
• Projections mentales



## JOSEPH

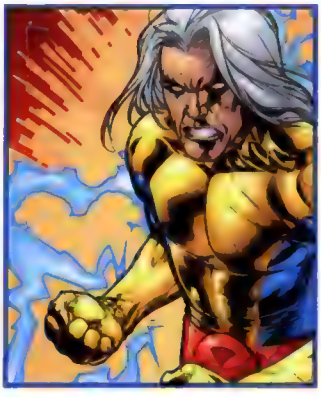
**POUVOIRS/ARMES**

• Maître du magnétisme

**Nom français :** JOSEPH
**Véritable nom :** Joseph
**Première apparition :** *X-Men* #46 (1995) / X-Men Extra 2 (1997)

**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 85 kg

Ignorant d'où il vient et pensant être Magnéto (Magneto), Joseph rejoint les X-Men, pensant que ses pouvoirs magnétiques leur seront utiles. C'est un allié de poids, mais il quitte plus tard l'équipe pour découvrir qui il est vraiment. Apprenant que c'est un clone de Magnéto, Joseph veut compenser le mal que le vrai Maître du Magnétisme a fait. Il se sacrifie pour réparer la magnétosphère de la Terre, que Magnéto a endommagé.



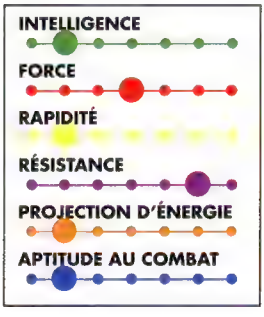
## LIFEGUARD

**POUVOIRS/ARMES**

• Manifestation du pouvoir nécessaire dans une situation donnée

**Nom français :** LIFEGUARD
**Véritable nom :** Heather Cameron
**Première apparition :** *X-Treme X-Men* #6 (2001) / X-Treme X-Men 6 (2002)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 70 kg




Heather Cameron sauve des vies sur les plages australiennes mais ne peut se sauver elle-même du destin qui frappe à sa porte. Quand les X-Men la secourent de la terrible Triade chinoise, Cameron dévoile que c'est une mutante. Elle et son frère Davis (Slipstream) rejoignent l'équipe, mais l'apparence de Lifeguard devient de plus en plus extraterrestre, suggérant que sa mère est une Shi'ar. Paniqué à l'idée de subir le même sort, Davis s'enfuit, et Lifeguard quitte les X-Men pour le retrouver.

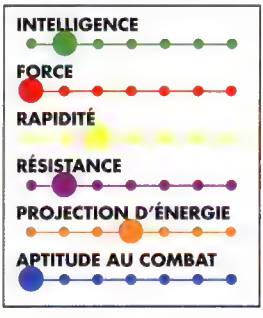
## LOCKHEED

**POUVOIRS/ARMES**

• Vol
• Crache du feu
• Résiste à la télépathie

**Nom français :** LOCKHEED
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #166 (1983) / X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

**Taille :** 79 cm
**Poids :** 9 kg




Membre d'une race extraterrestre de dragons, Lockheed rencontre les X-Men lors d'un combat contre les Broods, et sauve la vie de Shadowcat. Quand les X-Men s'enfuient du monde des Broods, Lockheed fait partie du voyage et atterrit au Manoir Xavier (Xavier Mansion). Le petit dragon gagne l'affection de Shadowcat et devient son fidèle compagnon. Elle l'appelle Lockheed, en référence à un personnage de conte de fées qu'elle avait inventé, lui-même baptisé d'après le jet des X-Men.

## MAGGOT

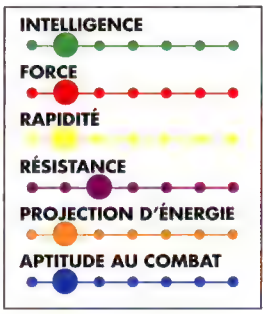
**Nom français :** MAGGOT
**Véritable nom :** Japheth (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #345 (1997) / X-Men 22 (1998)

**Taille :** 2,07 m
**Poids :** 157 kg

Quand les médecins lui apprennent que ses douleurs d'estomac sont la cause d'un cancer, le jeune Japheth, ne voulant pas ruiner sa famille, quitte son petit village d'Afrique du Sud pour se suicider. Dans le désert, il est sauvé par Magnéto (Magneto), qui découvre la vraie raison de l'état du garçon : deux espèces de limaces habitent l'estomac de Japheth. Plus tard, Maggott rejoint les X-Men. Après avoir quitté l'équipe, il est capturé par l'Arme X (Weapon X) et exécuté dans un camp de concentration mutant.

### POUVOIRS/ARMES

• Deux sortes de limaces rampant dans son système digestif et permettant à son corps d'utiliser l'énergie de la matière qu'elles digèrent




## MIMIC

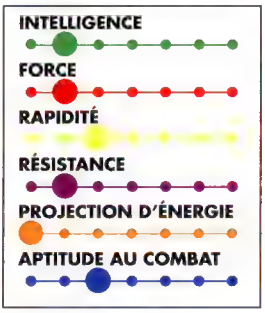
**Nom français :** MIMIC
**Véritable nom :** Calvin Montgomery Rankin
**Première apparition :** *X-Men* #19 (1966) / Spidey 35 (1982)

**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 101 kg

Effronté et arrogant, Calvin Rankin acquiert la capacité d'imiter à la fois les capacités humaines et les pouvoirs surhumains après un accident dans le laboratoire de son père, et use de son talent pour son profit personnel. Au lycée, il rencontre les X-Men, dont il copie les pouvoirs l'un après l'autre. Mimic les fait ensuite chanter pour rentrer dans l'équipe, menaçant de révéler leurs véritables identités. Le Professeur X (Professor X) accepte, pensant que le pouvoir de Mimic pourra être utile, mais l'arrogance du jeune homme fait qu'il est vite renvoyé des X-Men.

### POUVOIRS/ARMES

• Imite les pouvoirs ou capacités de n'importe quel homme ou surhomme




## CECILIA REYES

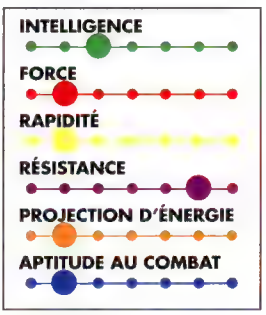
**Nom français :** CÉCILIA REYES
**Véritable nom :** Cécilia Reyes
**Première apparition :** *X-Men* #65 (1997) / 100% Marvel : X-Men 1 (1999)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 62 kg

Lorsque son pouvoir mutant se manifeste, le Dr Cécilia Reyes attire l'attention du Professeur X (Professor X). Il lui propose de rejoindre les X-Men, mais elle refuse d'abandonner sa carrière médicale. Lorsqu'un de ces patients, Pyro, s'échappe, elle est renvoyée et rejoint les X-Men, en traînant les pieds. Quand une accoutumance involontaire à la drogue Rave met en péril sa vie et sa carrière, Cécilia se tourne vers le Professeur X. Une fois désintoxiquée, elle quitte les X-Men et ouvre sa propre clinique.

### POUVOIRS/ARMES

• Génère des champs de force incontrôlés



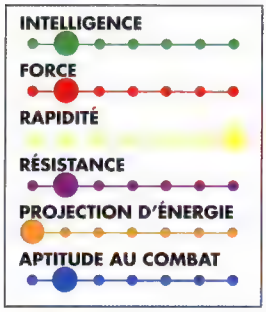
## SLIPSTREAM

**POUVOIRS/ARMES**

• Téléportation instantanée via un flux de tachyons

**Nom français :** SLIPSTREAM
**Véritable nom :** Davis Cameron
**Première apparition :** *X-Treme X-Men* #6 (2001) / X-Treme X-Men 6 (2002)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 76 kg




Condamnés par la Triade chinoise à cause des liens criminels de leur père, le surfeur australien Davis Cameron et sa sœur Heather sont secourus par les X-Men. Après la défaite de la Triade, Davis choisit de suivre l'équipe pour garder un œil sur Heather, devenue Lifeguard. Avec le temps, Lifeguard adopte une forme plus extraterrestre et l'on avance l'hypothèse que sa mère est une Shi'ar. Slipstream panique et, craignant d'être victime de la même transformation, se téléporte loin de l'équipe.

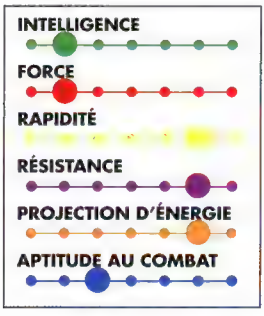
## RACHEL SUMMERS

**POUVOIRS/ARMES**

• Télépathie
• Télékinésie
• Génère et manipule le feu
• Rafales de force

**Nom français :** RACHEL SUMMERS
**Véritable nom :** Rachel Summers
**Première apparition :** *X-Men* #141 (1981) / X-Men : L'Intégrale 1981 (2004)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 56 kg




Fille de Cyclope (Cyclops) et de Jean Grey, Rachel Summers vient d'un futur où les meurtrières Sentinelles (Sentinels) font la loi. Espérant modifier le cours de l'histoire, elle remonte dans le temps et rejoint les X-Men. Rachel parvient finalement à retourner dans son futur. Avec ses coéquipiers, elle réussit à altérer la programmation des Sentinelles de cette époque pour qu'elles préservent la vie, mettant ainsi fin à des années de génocide. Plus tard, elle est projetée dans un autre futur alternatif, où elle devient Mère Askani et élève Nathan Summers.

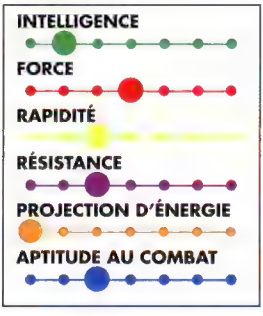
## THUNDERBIRD

**POUVOIRS/ARMES**

• Force, vitesse, endurance surhumaines

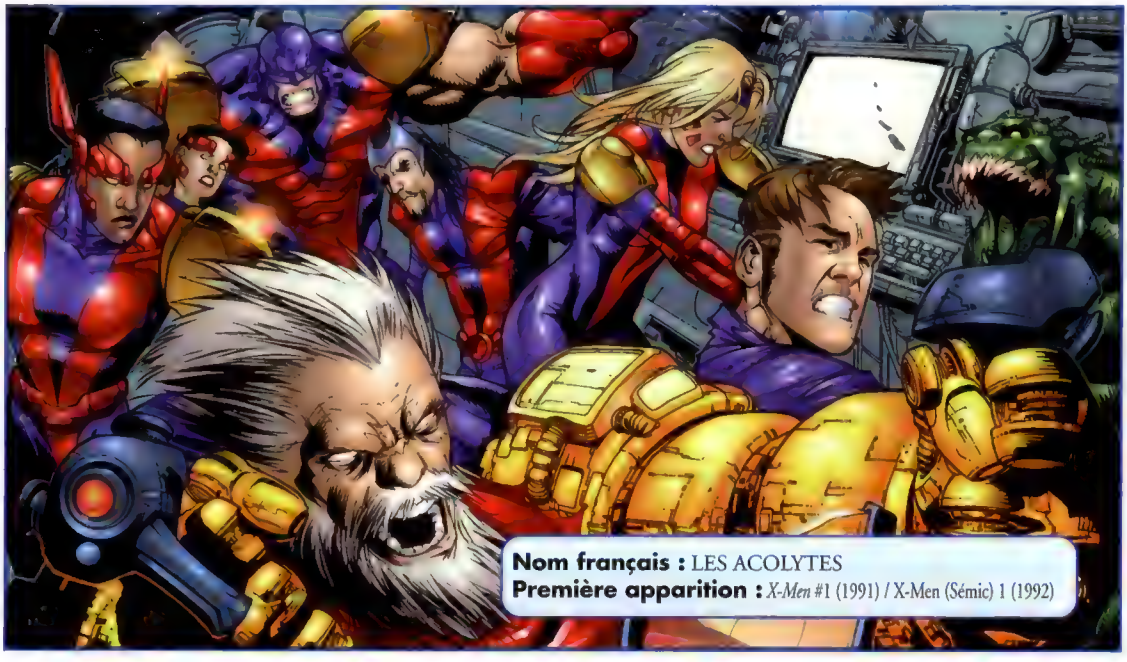
**Nom français :** THUNDERBIRD
**Véritable nom :** John Proudstar
**Première apparition :** *Giant-Size X-Men* #1 (1975) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 101 kg




Les pouvoirs mutants de John Proudstar se manifestent lorsqu'il revient dans sa réserve apache, après son service militaire. Le Professeur X (Professor X) le recrute alors dans sa deuxième génération d'X-Men. Ensemble, ils libèrent l'équipe originelle des griffes de Krakoa. Plus tard, tentant d'arrêter un criminel, John saute sur l'avion de celui-ci alors qu'il décolle. Il démolit l'engin en vol et détruit les systèmes internes. Il poursuit furieusement son œuvre, jusqu'à ce que l'avion explose, le tuant sur le coup.

# ACOLYTES




*Dessin : Leinil Francis Yu*

À l'origine, les Acolytes sont un groupe de mutants pourchassés par des soldats américains et menés jusqu'à Magnéto (Magneto) par leur chef, Fabian Cortez. Magnéto leur accorde l'asile dans son quartier général, sur l'Astéroïde M. Ceux-ci abandonnent Cortez pour prêter allégeance à Magnéto. Furieux, Fabian s'enfuit de l'Astéroïde M, non sans s'assurer de sa destruction. Lorsque la petite planète s'écrase sur Terre, les Acolytes périssent et seul Magnéto survit.

Fabian Cortez crée alors une seconde incarnation de l'équipe, dont la première mission est d'attaquer l'École Notre Mère du Sacré-Cœur, pour y trouver un enfant dont les pouvoirs mutants s'épanouiront à l'adolescence. Avec l'intervention des X-Men, les Acolytes libèrent le garçon… après qu'ils se sont aperçus qu'il était trisomique.
À la suite du meurtre sanguinaire des humains hospitalisés à Notre Mère du Sacré-Cœur, Magnéto revient. Furieux de la trahison de Cortez, il recrute le mutant nommé Exodus pour l'aider à reconquérir les Acolytes. Ayant écarté Cortez, Magnéto retourne dans l'espace, sur Avalon, une base spatiale créée pour le groupe à partir de la technologie shi'ar.

En revenant sur Avalon, Exodus et les autres Acolytes remarquent un cocon flottant dans l'espace et l'amènent à bord. Mais le cocon contient Holocauste, un mutant d'une autre dimension qui, à son réveil, tue de nombreux Acolytes. Au cours de la bataille contre Exodus, Holocauste fait tomber Avalon et ses occupants vers la Terre. Seuls quelques Acolytes rejoignent une navette de secours et se sauvent.

Pendant ce temps, Magnéto s'est vu confier le contrôle de Génosha par l'O.N.U., il recrute alors de nouveaux Acolytes pour le servir sur l'île. Il doit en outre affronter la vengeance d'autres Acolytes qui fomentent une rébellion contre son règne à Carrion Cove. Mais tout cela n'est que peccadille comparé à l'attaque des Sentinelles (Sentinels) lancée par Cassandra Nova, qui anéantit le territoire mutant. Jusqu'à preuve du contraire, tous les Acolytes sont depuis présumés morts.

# FABIAN CORTEZ

Leader d'un groupe de mutants qui fuient l'armée américaine, Fabian Cortez voit sa vie et ses objectifs bouleversés quand lui et ses sbires se réfugient sur l'Astéroïde M, une station spatiale créée par Magnéto (Magneto) et orbitant autour de la Terre. Le groupe renie Fabian et jure allégeance à Magnéto ; ils se surnomment alors les Acolytes.

Mais une fois à l'abri dans le vaisseau, Fabian n'a désormais qu'un seul but : reconquérir son groupe. Ses pouvoirs de "guérison" lui permettent de blesser Magnéto, et il orchestre la chute de l'Astéroïde M. Cortez s'enfuit, tandis que Magnéto et les Acolytes sont coincés sur la station.

Pensant que Magnéto est mort, Fabian l'élève au rang de martyr et se proclame comme le successeur choisi du Maître du Magnétisme, une tactique qui lui permet de recruter de nombreux mutants au sein des nouveaux Acolytes. Sa légion au complet, Fabian l'envoie mener des missions. Après l'attaque d'un hôpital où les Acolytes tuent des humains déjà mourants, et celle avortée contre une base militaire, Magnéto revient aux côtés d'Exodus, expose la trahison de Cortez et reprend le contrôle des Acolytes.

Fabian est un homme furieux mais patient. Il attend qu'une chance se présente pour reprendre le pouvoir. Cette occasion ne tarde pas.

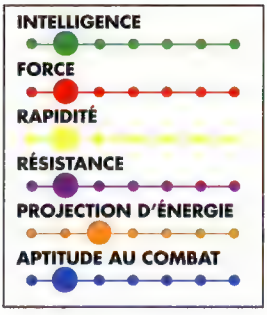
Alors que Magnéto est convalescent, Fabian refait surface, désireux de prendre le contrôle de Génosha, une île déchirée par la guerre. Mais avant qu'il puisse déclencher la révolte mutante censée le porter au pouvoir, Exodus met fin à ses ambitions.

Fabian comprend qu'il n'atteindra jamais son objectif, aussi quand un Magnéto guéri, à qui l'O.N.U. a confié Génosha, lui offre de se racheter, il abandonne tout espoir de mener les Acolytes et accepte de devenir l'un des conseillers de Magnéto.

Mais très vite, celui-ci se lasse de son ancien adversaire. Lorsqu'il use de ses pouvoirs pour projeter Fabian sur Carrion Cove, 80 kilomètres plus loin, l'impact tue Fabian sur le coup.

**Nom français :** FABIAN CORTEZ
**Véritable nom :** Fabian Cortez
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1991) / X-Men (Sémic) 1 (1992)

**Taille :** 1,98 m
**Poids :** 96 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Bruns




## POUVOIRS/ ARMES

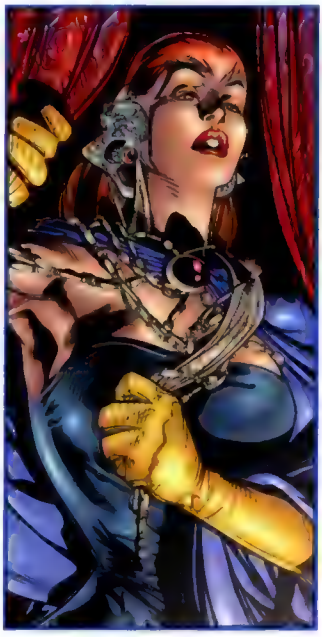
• Amplification de n'importe quelle source d'énergie

*Dessin : Derec Aucoin*

## AMELIA VOGHT

**Nom français :** AMELIA VOGHT
**Véritable nom :** Amelia C. Voght
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 70 kg



*Dessin : Leinil Francis Yu*

Amelia Voght devient l'infirmière du Professeur X (Professor X) quand celui-ci perd l'usage de ses jambes. Très vite, ils tombent amoureux l'un de l'autre, mais les projets de Xavier de réunir une équipe de mutants pour maintenir la paix entre les races inquiètent la jeune femme. Pensant que les X-Men ne feront qu'exacerber les discordes entre humains et mutants, Voght refuse de voir l'homme qu'elle aime gâcher sa vie ainsi, et le quitte. Déçue du rêve du Professeur X, elle a sans doute besoin de croire en autre chose. Bien longtemps après, Voght est recrutée par Fabian Cortez au sein des Acolytes. Elle rencontre Joseph, un amnésique convaincu d'être Magnéto (Magneto). Persuadée du contraire, elle empêche Joseph d'embrasser la destinée du Maître du Magnétisme. Cet acte apparaît comme une trahison aux yeux des autres Acolytes, qu'elle quitte. Cependant, quand Magnéto lui offrira un poste à Génosha, elle acceptera. Elle est présente lors de l'attaque meurtrière des Sentinelles (Sentinels) de Cassandra Nova. Voght est depuis lors présumée morte.

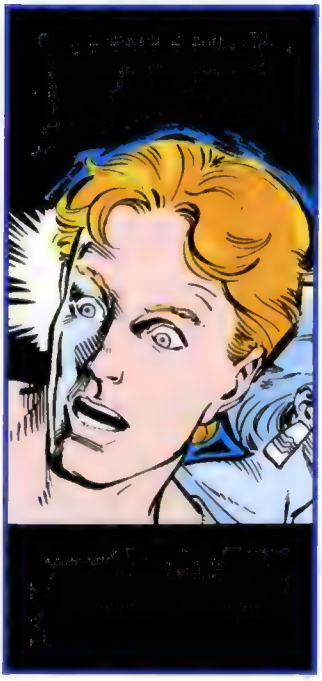
### POUVOIRS/ARMES

• Une forme de téléportation appelée transsubstantiation, lui permettant de transformer les molécules de son corps en une brume intangible et de la manœuvrer par la force de la pensée

## RUSTY COLLINS

**Nom français :** RUSTY COLLINS
**Véritable nom :** Russell Collins
**Première apparition :** *X-Factor* #1 (1986) / Spidey 88 (1987)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 72 kg

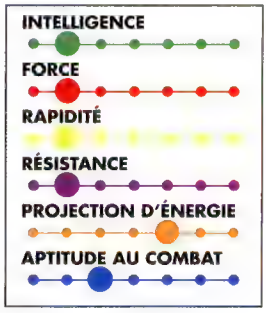


*Dessin : Terry Shoemaker*

Les pouvoirs du jeune Rusty Collins se manifestent alors qu'il est engagé dans la Marine et qu'il brûle accidentellement une jeune femme. Incarcéré pour cet acte, il perce un trou dans les murs de sa prison et s'échappe, avec l'aide des premiers X-Men (dont Cyclope (Cyclops) et Jean Grey). Il est ramené au Q.G. de l'équipe, où il apprend à maîtriser ses pouvoirs. Là-bas, il vit une idylle avec sa coéquipière, Skids. Mais le couple est capturé par des criminels mutants qui leur lavent le cerveau et les forcent à faire partie du groupe terroriste appelé le Front de Libération Mutant. Après une bataille particulièrement violente, Rusty et Skids sont transportés sur Avalon, où Magnéto (Magneto) les débarrasse de leur conditionnement. Reconnaissants, les deux jeunes gens acceptent l'offre de Magnéto et se joignent aux Acolytes. En mission avec l'équipe, Rusty découvre Holocauste, congelé et flottant dans l'espace, et les Acolytes le ramènent à bord. Mais une fois le vilain dégelé, il cherche à recouvrer ses forces. Pour se faire, il pompe l'énergie vitale de Rusty, qui meurt.

### POUVOIRS/ARMES

• Génère des flammes



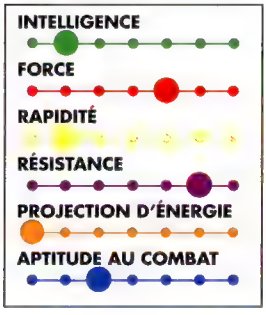
## JOANNA CARGILL

**Nom français :** JOANNA CARGILL
**Véritable nom :** Joanna Cargill
**Première apparition :** *X-Factor* #4 (1986) / Spidey 91 (1987)

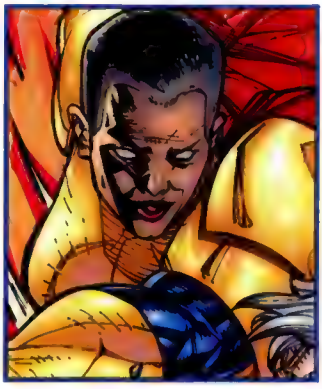
**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 103 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Force et endurance renforcées
- Peau dure comme l'acier




Cargill quitte l'Alliance du Mal, des ennemis des X-Men, et rejoint les Acolytes. Quand leur base orbitale, Avalon, est détruite, elle aide Cyclope (Cyclops) à s'échapper jusqu'à la base australienne des X-Men. Elle est arrêtée, mais s'échappe et retrouve les Acolytes, pour s'engager finalement dans la Patrouille Militaire de Génosha. Manipulée par Jean Grey, Cargill aide à sauver le Professeur X (Professor X), retenu prisonnier par Magnéto (Magneto) à Génosha.



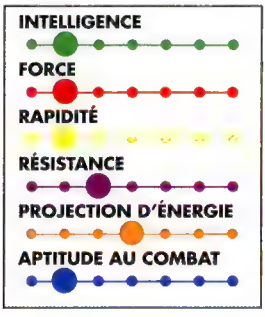
## CHROME

**Nom français :** CHROME
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1991) / X-Men (Sémic) 1 (1992)

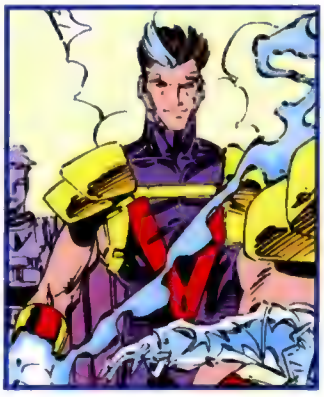
**Taille :** 1,95 m
**Poids :** 85 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Génère de l'énergie quantique




Membre fondateur des Acolytes, Chrome est à bord de l'Astéroïde M lorsqu'il s'écrase sur Terre. Dans l'espoir de protéger Magnéto (Magneto) du choc, il use de ses pouvoirs pour enfermer son chef dans une coquille solide, un acte qui sauve la vie de Magnéto au moment du crash. Cependant, ni lui ni les autres n'auront le temps de se sauver… tous périssent. Chrome est la définition même de l'Acolyte, entièrement dévoué à la cause et prêt au sacrifice ultime pour que la vision de son chef se réalise.



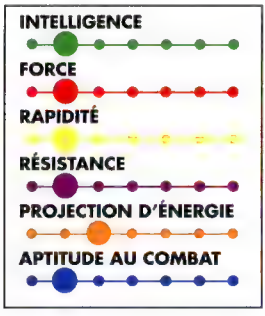
## ANNE-MARIE CORTEZ

**Nom français :** ANNE-MARIE CORTEZ
**Véritable nom :** Anne-Marie Cortez
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1991) / X-Men (Sémic) 1 (1992)

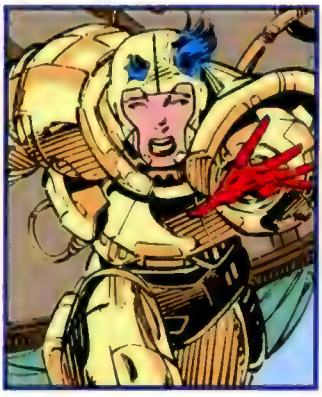
**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 71 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Hypersensibilité empathique
- Pouvoirs psioniques limités




C'est l'une des premières Acolytes à servir Magnéto (Magneto), pour une durée très brève cependant. Blessée en fuyant les agents du S.H.I.E.L.D., Anne-Marie est guérie par son frère Fabian Cortez. Après cette attaque, Magnéto prend le contrôle des Acolytes et les transporte sur l'Astéroïde M. Mais Fabian, consumé par l'ambition de reconquérir son groupe, provoque la chute de l'Astéroïde, alors qu'Anne-Marie est à l'intérieur. Elle ne survit pas au crash.



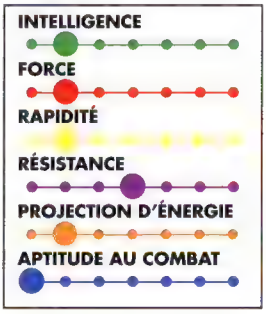
## DECAY

**Nom français :** DECAY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Quicksilver* #9 (1998) / Inédite en France

**Taille :** 1,76 m
**Poids :** 62 kg

**POUVOIRS/ARMES**
• Absorption de la bioénergie

Sa force vitale fuyant spontanément, Decay vieillit à grande vitesse. Pour survivre, il absorbe la bioénergie de toute matière organique, ce qui lui rend un aspect jeune. Mais lorsqu'il siphonne une source d'énergie trop puissante pour lui, il commet une erreur mortelle. En mission pour les Acolytes dans la montagne Wundagore, Decay tente d'absorber l'énergie du Maître de l'Évolution (High Evolutionary). Le trop-plein de puissance le fait exploser, mettant fin à sa vie au lieu de la prolonger.

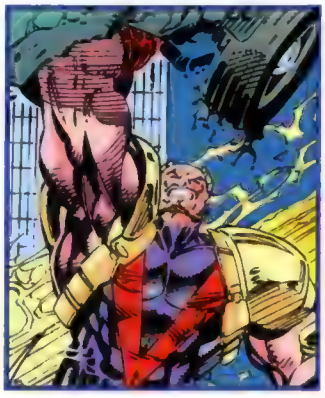



## HARRY DELGADO

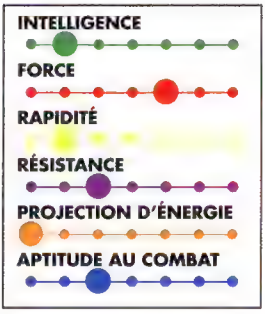
**Nom français :** HARRY DELGADO
**Véritable nom :** Harry Delgado
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1991) / X-Men (Sémic) 1 (1992)

**Taille :** 2,07 m
**Poids :** 108 kg

**POUVOIRS/ARMES**
• Peut augmenter sa force et sa taille



Harry Delgado mène l'équipe du S.H.I.E.L.D. qui pourchasse les Acolytes et la navette spatiale qu'ils ont volée pour se réfugier sur l'Astéroïde M de Magnéto (Magneto). Quand le Maître du Magnétisme recueille les Acolytes, Delgado se faufile à bord, jusqu'à ce qu'Anne-Marie Cortez le force à servir Magnéto grâce à ses pouvoirs de suggestion. Delgado est aussi un mutant latent, et les autres Acolytes usent bientôt de ses pouvoirs surhumains à leurs propres fins. Delgado meurt dans la destruction de l'Astéroïde des mains du traître Fabian Cortez.



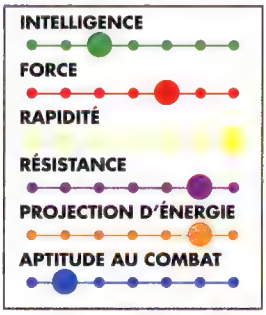

## EXODUS

**Nom français :** EXODUS
**Véritable nom :** Bennet du Paris
**Première apparition :** *X-Factor* #92 (1993) / Facteur-X 32 (1994)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 87 kg

**POUVOIRS/ARMES**
• Vastes pouvoirs psioniques
• Téléportation

Gisant endormi dans une chambre de jouvence d'une forteresse des Alpes depuis le XII$^{e}$ siècle, Exodus développe lentement ses pouvoirs mutants latents jusqu'à ce que Magnéto (Magneto) le libère au XX$^{e}$ siècle. Après être devenu le fidèle bras droit du Maître du Magnétisme, il tente d'asseoir sa propre domination sur l'île de Génosha. En l'absence de Magnéto, Exodus prend son apparence. Lorsque les X-Men dévoilent la supercherie, il quitte Génosha qui, sans chef, plonge dans la guerre civile.



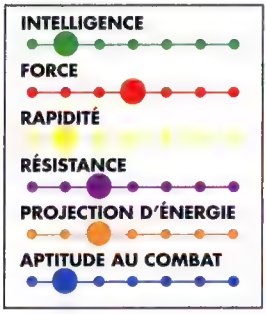
## KATU

**Nom français :** KATU
**Véritable nom :** Katu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 77 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Absorption de l'énergie cinétique pour l'utiliser au travers d'explosions
- Canalise les courants atmosphériques




Lors d'un combat avec Omega Red, le super-agent soviétique, Katu perd ses deux bras. Jurant de se venger, il s'équipe de bras bioniques et se joint aux Acolytes. Saisissant l'occasion de vaincre son ennemi juré, il persuade les Acolytes de s'allier pour un temps avec Nathan Summers contre Omega Red. Dans la bataille, Katu déchaîne ses pouvoirs. L'explosion tue apparemment les deux ennemis. En réalité, ils ont survécu, mais on ignore quels ont été les effets de ses pouvoirs sur lui-même.

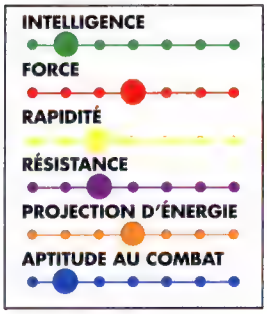
## KLEINSTOCKS

**Nom français :** LES KLEINSTOCK
**Véritables noms :** Harlan, Sven et Eric Kleinstock
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #298 (1993) / Spécial Strange 91 (1994)

**Taille :** 1,89 m (tous)
**Poids :** 85 kg (tous)

### POUVOIRS/ARMES

- Peuvent fusionner en un être unique
- Rafales de plasma
- Vol




Les frères Kleinstock font partie de la seconde volée d'Acolytes recrutés par Fabian Cortez. Leur première mission est démoniaque : attaquer l'École Notre Mère du Sacré-Cœur pour y capturer un enfant dont les pouvoirs mutants, quoique latents, pourront un jour servir leur groupe. Durant la bataille avec les X-Men, Eric est abattu. Malgré la mort de leur frère, Harlan et Sven décident de rester avec les Acolytes.

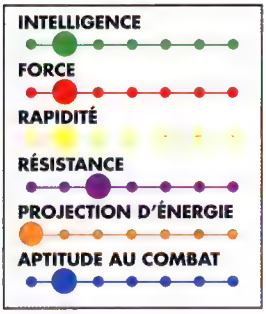
## NEOPHYTE

**Nom français :** NÉOPHYTE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,76 m
**Poids :** 67 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Passe-murailles




Trouvé dans une église suisse par les Acolytes, Néophyte est recruté malgré ses réticences. Mais lorsqu'il voit Fabian Cortez torturer Moira MacTaggert, il craque. Grâce à son pouvoir mutant, il trahit les Acolytes en introduisant les X-Men dans la forteresse française du groupe. Furieux, les Acolytes capturent Néophyte et le jugent pour ses crimes. Il échappe à l'exécution et est banni sur Terre. Il retrouvera plus tard les Acolytes aux ordres d'un nouveau maître, Magnéto (Magneto).

## REM-RAM

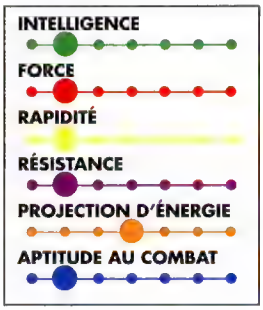
**Nom français :** REM-RAM
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men: Magneto War* #1 (1999) / X-Men 39 (2000)

**Taille :** 1,58 m
**Poids :** 54 kg

Lorsque Fabian Cortez ordonne aux Acolytes d'attaquer le Manoir de Xavier, Rem-Ram est chargé de pénétrer les rêves de Malicia (Rogue), dans lesquels il lui permet de toucher quelqu'un sans voler ses pensées. Malicia touche Magnéto (Magneto) – et accepte même un diamant de sa part – avant d'être réveillée par Gambit. Quand Fabian force Rem-Ram à entrer dans l'esprit du Professeur X (Professor X), il échoue, et Fabian s'enfuit, laissant les Acolytes seuls. Lorsqu'ils demandent asile aux X-Men, Xavier refuse.

### POUVOIRS/ARMES

- Peut pénétrer et influencer les rêves d'autrui




## SCANNER

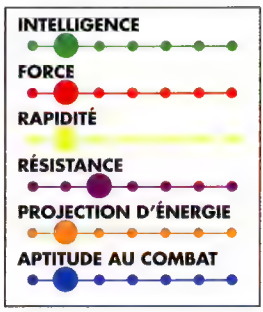
**Nom français :** SCANNER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 71 kg

Scanner fait partie des mutants recrutés par Fabian Cortez pour sa deuxième génération d'Acolytes. C'est l'une des rares à survivre non seulement à l'attaque d'Holocauste, mais aussi à la destruction de la base orbitale d'Avalon, grâce à une capsule de survie comptant également Cyclope (Cyclops) comme passager. À son retour sur Terre, elle aide Cyclope à trouver la base australienne des X-Men et se rend ensuite aux autorités. Depuis, elle s'est enfuie et a rejoint les Acolytes.

### POUVOIRS/ARMES

- Invisibilité
- Intangibilité
- Communication par projections mentales




## SENYAKA

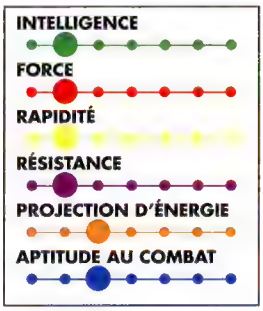
**Nom français :** SENYAKA
**Véritable nom :** Senyaka (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 77 kg

Lors de la mission de Notre Mère du Sacré-Cœur, Senyaka blesse gravement une infirmière à l'aide de ses tentacules. Fou de rage, Magnéto (Magneto) punit le mutant en le forçant à user de ses propres pouvoirs pour se détruire. Senyaka survit pourtant, grâce à l'énergie qu'il pompe aux agents du S.H.I.E.L.D. venus récupérer son corps. Pour se venger, il tente de tuer Lee Forrester, une ancienne conquête de Magnéto, mais échoue. Il rejoint ensuite à Carrion Cove d'ex-Acolytes cherchant à organiser une rébellion contre le règne de Magnéto à Génosha.

### POUVOIRS/ARMES

- Draine l'essence bioélectrique d'autrui par contact physique
- Pouvoir autoguérisseur
- Génère un fouet psionique



**Nom français :** BERNACLE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men: Magneto War* #1 (1999)
X-Men 39 (2000)

**Taille :**
1,70 m
**Poids :**
63 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Peut créer une coquille calcaire à partir de l'humidité
- Projette des croûtes calcaires

## BARNACLE

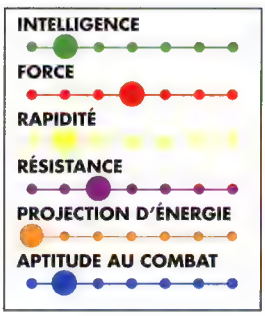
**Nom français :**
GARGOUILLE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Quicksilver* #9 (1998) / Inédite en France

**Taille :**
1,16 m
**Poids :**
34 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance et agilité renforcées
- Hyper-sens
- Vol

## GARGOUILLE



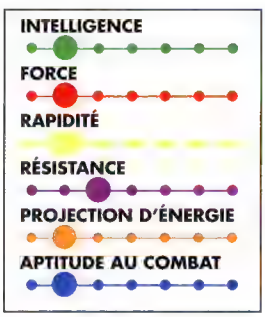

**Nom français :** JAVITZ
**Véritable nom :** Javitz
(nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :**
2,77 m
**Poids :**
540 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Force et endurance renforcées

## JAVITZ

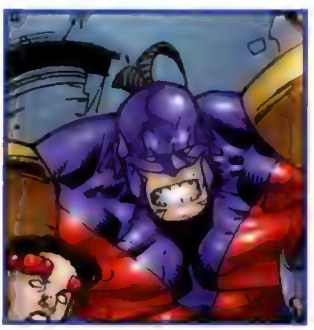



**Nom français :** KAMAL
**Véritable nom :** Kamal
(nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*Magneto* #1 (1996) / Marvel Méga 5 (1998)

**Taille :**
2,04 m
**Poids :**
108 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Absorbe les propriétés de n'importe quel objet



## KAMAL

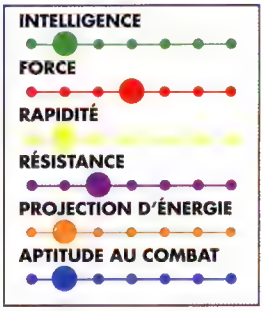
## SEAMUS MELLENCAMP

**Nom français :** SEAMUS MELLENCAMP
**Véritable nom :** Seamus Mellencamp
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 85 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Peau reptilienne ultra-dense
- Force, agilité et endurance améliorées



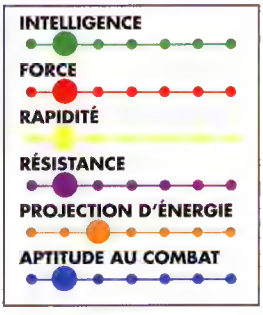

## MILAN

**Nom français :** MILAN
**Véritable nom :** Milan
(nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 72 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Électropathie, capacité de convertir les pensées en signaux électromagnétiques
- Communication directe avec les ordinateurs
- Lit les pensées / projette son esprit




## ORATOR

**Nom français :** L'ORATEUR
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Magneto* #1 (1996)
Marvel Méga 5 (1998)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 60 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Exacerbe les émotions
- Haute sensibilité empathique

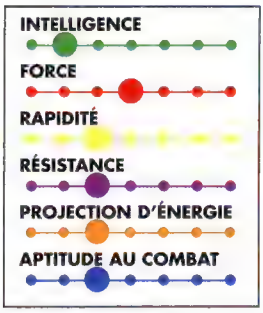
## PROJECTOR

**Nom français :** PROJECTOR
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Quicksilver* #9 (1998)
Inédite en France

**Taille :** 1,92 m
**Poids :** 85 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Projection de champs d'énergie faits de lumière solide
- Crée des structures (rampes, sphères, piliers) grâce à ces champs

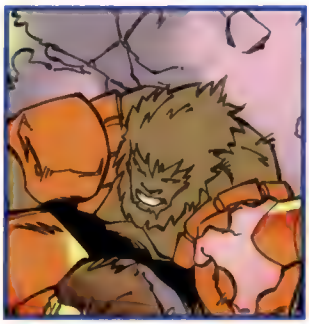



**Nom français :** SPOOR
**Véritable nom :**
Andrew Hamish Graves
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #300 (1993) / Spécial Strange 92 (1994)

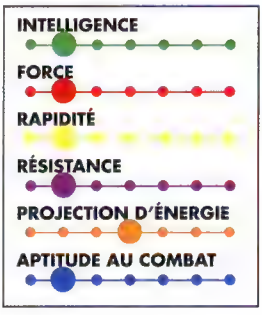
**Taille :**
1,70 m
**Poids :**
67,5 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Mutation animale augmentant la force, l'agilité et la résistance



SPOOR



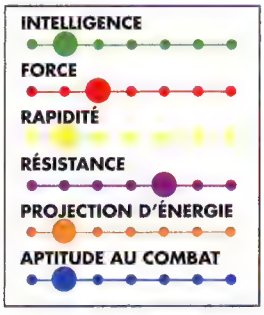

**Nom français :** STATIC
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men: Magneto War* #1 (1999)
X-Men 39 (2000)

**Taille :**
1,76 m
**Poids :**
58 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Projette par les doigts des décharges neuro-synaptiques causant paralysie et perte temporaire des pouvoirs mutants

STATIC



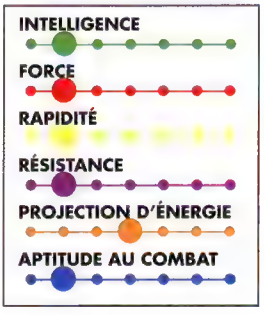

**Nom français :**
CARMELLA UNUSCIONE
**Véritable nom :** Carmella Unuscione
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #298 (1993) / Spécial Strange 91 (1994)

**Taille :**
1,89 m
**Poids :**
72 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Exosquelette psionique, servant comme armure et projetant des décharges neuro-électriques paralysantes

CARMELLA UNUSCIONE

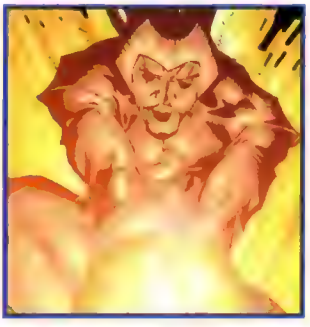



**Nom français :** VINDALOO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #366 (1999)
X-Men 39 (2000)

**Taille :**
1,80 m
**Poids :**
72 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Émet un gel qu'il peut enflammer tel du napalm



VINDALOO

# ALPHA FLIGHT

**Nom français :** ALPHA FLIGHT
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #120 (1979) / X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

*Dessin : Sean Chen*

Le moment est venu. Il est temps que le Canada sorte une fois pour toutes de l'ombre des États-Unis. Voici Alpha Flight, l'association des plus puissants héros du Grand Nord. Lorsque James MacDonald Hudson lit un article racontant la formation des Fantastic Four, l'équipe américaine d'aventuriers surhumains, il imagine Alpha Flight, qui devra œuvrer pour le bien du Canada.

Hudson choisit d'abord **Wolverine** pour mener l'équipe, mais lorsque celui-ci préfère se joindre aux **X-Men**, il prend le flambeau en tant que **Guardian** et recrute les cinq premiers membres : **Aurora**, Véga (**Northstar**), **Sasquatch**, Harfang (**Snowbird**) et **Shaman**. Peu après la fin de leur entraînement, Marina (**Marrina**) et **Puck** se joignent au groupe. Sous la direction du Département H, nommé d'après l'initiale du non de famille de Hudson, Alpha Flight s'élance. Similaire sur bien des plans à des équipes comme les X-Men ou les Fantastic Four, Alpha Flight se distingue sur
un point : l'équipe est reconnue par le gouvernement canadien. Qu'on ne se méprenne pas, Alpha Flight n'est ni une menace ni une force militaire, c'est l'aboutissement du rêve d'un homme : l'union des hommes et des mutants du Canada contre des menaces communes. Alpha Flight est au service du monde entier, mais répond avant tout aux citoyens canadiens.

# GUARDIAN

**Nom français :**
GUARDIAN
**Véritable nom :**
James MacDonald Hudson
**Première apparition :**
*X-Men* #109 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977 (2002)

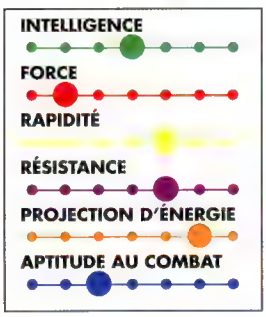
**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 85 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

James Hudson, ingénieur canadien, invente une combinaison renforcée, contrôlée à l'aide d'un casque cybernétique, qui permet à celui qui la porte de percer la terre à des fins géologiques. Quand il apprend que son employeur désire vendre son invention à l'armée américaine, Hudson, dégoûté, démissionne, ainsi que son assistante, Heather McNeil (Vindicator). Refusant que sa combinaison devienne une arme, Hudson retourne à l'usine et revêt l'armure, qu'il utilise pour forcer le coffre-fort de la compagnie et détruire les plans. Il abandonne ensuite la combinaison, mais conserve le casque. Conscients que ce vol pourrait les conduire en prison, James et Heather se tournent vers le gouvernement canadien. Réalisant que Hudson est un génie, celui-ci déclare "rétroactivement" que l'ingénieur travaillait pour lui depuis six ans, et que le casque est donc la propriété d'Hudson. Le premier ministre canadien propose ensuite à James de créer une unité de recherche et de développement top secret au sein du ministère canadien de la Défense. Cette unité aura pour nom Département H, d'après l'initiale du nom de famille de Hudson.

De retour de sa lune de miel avec Heather, James apprend la formation de l'équipe surhumaine qu'on appelle les Fantastic Four. Inspiré, Hudson décide de former une équipe douée de super-pouvoirs pour protéger le Canada. Il demande à Wolverine de mener cette nouvelle équipe : Alpha Flight. Wolverine refuse et rejoint les X-Men. Mais James n'abandonne pas son projet et décide de mener lui-même Alpha Flight. Il adopte le nom de code Guardian suggéré par son coéquipier Shaman.

Guardian est le cœur d'Alpha Flight. Un homme guidé par ses principes et la volonté de faire au mieux pour son équipe et son pays… quel qu'en soit le prix.

*Dessin : Leinil Francis Yu*




## POUVOIRS/ ARMES

- Armure lui permettant de manipuler le champ électromagnétique terrestre
- Vol
- Champ de force
- Rafales "concussives"

# PUCK

**Nom français :** PUCK
**Véritable nom :**
Eugène Milton Judd
**Première apparition :**
*Alpha Flight* #1 (1983) / Strange 179 (1984)

**Taille :** 1,09 m
**Poids :** 101 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

## POUVOIRS/ ARMES

- Gymnaste hors pair
- Athlète et lutteur de niveau professionnel

Grand, fort et athlétique. En 1939, Eugène Milton Judd est tout cela. Jusqu'à ce qu'une rencontre change sa vie pour toujours, et fasse de lui un homme possédé.

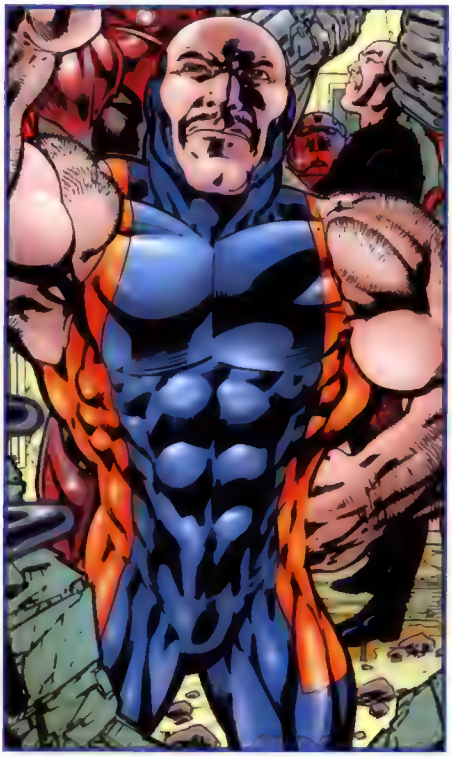
Lorsque des marchands d'antiquités demandent à Eugène l'aventurier de retrouver le mystérieux Sabre Noir de Bagdad, il accepte la mission. Motivé en outre par le mystère des origines surnaturelles de l'épée, il finit par trouver l'objet au Moyen-Orient, et fait l'erreur de garder le Sabre pour lui. Lorsqu'il le touche, ses pensées égoïstes déchaînent un mal ancien : Razaar, un sanguinaire sorcier perse, emprisonné dans sa propre lame, il y a bien longtemps, par d'autres sorciers désireux de l'empêcher de tuer à nouveau. En effet, Razaar tue pour absorber la force vitale de ses victimes et accroître ainsi son pouvoir et sa longévité.

Quand Eugène libère Razaar, le sorcier use du Sabre Noir pour voler sa force vitale, réduisant sa taille de moitié. Ayant lui-même des connaissances en sorcellerie, Eugène contre-attaque, emprisonnant Razaar dans son propre corps diminué. Malgré sa petite taille, le pouvoir du sorcier allonge désormais l'espérance de vie d'Eugène et ralentit son vieillissement.

Des dizaines d'années plus tard, Puck se joint à **Alpha Flight**, jusqu'à ce que le gouvernement canadien coupe temporairement les vivres à l'équipe et qu'il doive trouver un autre emploi. En ces temps troublés, Eugène culpabilise d'avoir tué un dangereux ennemi et d'être amoureux de **Vindicator**. Il finit alors par relâcher Razaar pour retrouver sa taille normale.

Razaar étant libre, Puck redevient grand, mais a aussi vieilli. Durant une féroce bataille entre Alpha Flight à Razaar, il réalise qu'il doit une nouvelle fois emprisonner le sorcier pour sauver l'équipe. Après une longue lutte contre les effets physiques du processus, Puck est libéré définitivement de l'influence de Razaar grâce à l'intervention de forces magiques. Malgré sa liberté nouvelle, Puck a conservé sa petite taille et son apparente jeunesse.

Puck est dévoué à Alpha Flight et aux principes de l'équipe, et peut se battre comme un possédé… bien qu'il soit débarrassé de l'esprit qui le hantait.



*Dessin : Bryan Hitch*

# SASQUATCH

En même temps qu'il joue au football américain en professionnel pour les Green Bay Packers, Walter Langkowski mène des études indépendantes sur les radiations gamma, une branche qui le passionne depuis le lycée. Sa carrière de footballeur terminée, il rentre au M.I.T., obtient vite son doctorat et part enseigner à l'Université McGill de Montréal.

Il rassemble toutes les données disponibles sur les êtres humains ayant été transformés à la suite d'une exposition aux rayons gamma car Walter désire recréer, dans un environnement contrôlé, les conditions qui ont changé le Dr Bruce Banner en Hulk. Il dépense plus d'un million de ses propres dollars pour ses recherches, et demande une subvention au gouvernement canadien. James MacDonald Hudson (Guardian) valide cette subvention et lui offre un laboratoire isolé au nord du Cercle arctique. Prenant congé de McGill, Walter conçoit une machine capable de générer, dans l'enceinte d'un laboratoire, les mêmes bombardements de rayons gamma qui ont créé Hulk.

Ainsi, le chercheur utilise ses équipements sur lui-même et se transforme en une créature surhumainement puissante de 3 mètres de haut. Le choc de la transformation déchaîne la sauvagerie du savant pendant des heures, jusqu'à ce qu'il reprenne sa forme humaine.

**Nom français :** SASQUATCH
**Véritable nom :**
Walter Langkowski
**Première apparition :**
*X-Men* #120 (1979)
X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

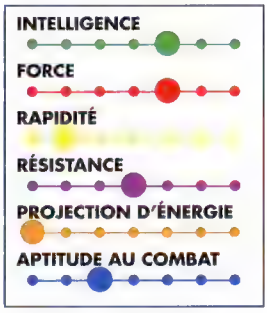
**Taille :** 1,95 m (Langkowski)
3,04 m (Sasquatch)
**Poids :** 110 kg (Langkowski)
900 kg (Sasquatch)
**Yeux :** Bleus (Langkowski)
rouges (Sasquatch)
**Cheveux :** Blonds
(Langkowski)
orange (Sasquatch)

Walter nomme sa forme bestiale "Sasquatch", du nom que les Canadiens donnent au légendaire "Bigfoot". Enfin maître de sa personnalité, de son intelligence et de ses nouveaux pouvoirs, il se joint à Alpha Flight en tant que Sasquatch. Walter Langkowski est son propre triomphe scientifique : un homme capable de devenir une force de la nature au service de l'humanité.

*Dessin : David Finch*

## POUVOIRS/ ARMES

- Force et résistance surhumaines
- Peut sauter de grandes distances
- Transformation volontaire en Sasquatch



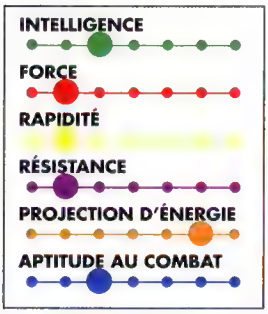
# SHAMAN

**Nom français :** SHAMAN
**Véritable nom :**
Michael Twoyoungmen
**Première apparition :**
*X-Men* #120 (1979)
X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 78 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

## POUVOIRS/ ARMES

- Puissants pouvoirs magiques
- Lévitation
- Sceptre de l'esprit




Le père de Michael Twoyoungmen croyait en les pouvoirs mystiques et curatifs de la sorcellerie de ses ancêtres indiens. Michael, lui, croit en le pouvoir de la médecine occidentale, et devient un physicien versé dans ces pratiques. Il vit près de la réserve familiale à Calgary avec sa femme Kathryn et sa fille, Elizabeth (Talisman). Après la mort du père de Michael, son grand-père l'implore d'étudier les arts mystiques, car ces connaissances ne peuvent être transmises qu'à travers le lien du sang. Michael, sceptique, refuse encore une fois.

Quand il découvre que Kathryn est atteinte d'un cancer, Michael promet à Elizabeth de tout faire pour sauver sa mère. Mais tous ses efforts restent vains. Une étrange coïncidence voit mourir le grand-père de Michael le même jour que Kathryn. Elizabeth, se sentant trahie, part vivre chez ses voisins – elle ne se réconciliera avec son père que des années plus tard. Tourmenté par le chagrin, Michael s'isole. Un jour, il ouvre un cadeau que lui a laissé son grand-père avant de mourir et découvre une poche médicinale mystique et le crâne de son grand-père. Celui-ci fait apparaître l'esprit de l'aïeul de Michael, qui lui inculque les arts mystiques des Indiens Saracee.

Quand les forces mystiques attirent Shaman dans un coin désolé du Canada, la déesse Nelvanna lui explique les raisons de cet appel : son aide est requise pour donner naissance à un demi-dieu. Shaman aide Harfang (Snowbird) à naître, et l'élève comme sa fille. En quelques années, Harfang devient une adulte, et les deux sont recrutés par Vindicator et Guardian pour faire partie d'Alpha Flight.

Souffrant d'une perte de confiance en lui-même, Shaman renonce à utiliser sa poche médicinale et perd ses pouvoirs mystiques. De retour à la vie d'ermite, il est de nouveau visité par l'esprit de son grand-père, qui lui enseigne une nouvelle approche de la magie. Après une série de tests, Michael se découvre de nouveaux pouvoirs et un "sceptre de l'esprit" qui lui permet d'invoquer les esprits de la nature.

*Dessin : Ethan Van Sciver*

# SNOWBIRD

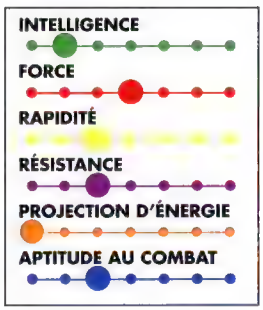
**Nom français :** HARFANG
**Véritable nom :** Narya
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #120 (1979)
X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 63 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Harfang est élevée par Shaman, que sa mère, Nelvanna la déesse Eskimo, a convoqué pour servir de sage-femme lors de la naissance de la demi-déesse. Quand Harfang vient au monde, Shaman lance un sort pour l'aider. Elle vieillit rapidement, atteignant la vingtaine en très peu de temps. Durant cette période, leurs voisins James et Heather Hudson (Guardian & Vindicator) leur rendent visite et Shaman explique au couple ses pouvoirs mystiques et les origines de Harfang. Guardian leur propose de se joindre à la super-équipe qu'il est en train de former. Ils acceptent et après une période d'entraînement, rejoignent Alpha Flight.

Hudson aide Harfang à se créer la fausse identité d'Anne McKenzie, archiviste de la Police Montée Royale du Canada. Un des partenaires de McKenzie, Doug Thompson, tombe amoureux d'elle. Elle lui révèle sa véritable identité. Les deux se marient malgré tout et elle tombe enceinte. Furieux qu'elle se soit liée à un mortel, les dieux Eskimos lui interdisent l'accès à leur royaume. Au terme de sa grossesse, Harfang voyage avec son mari, Shaman, et d'autres membres d'Alpha Flight jusqu'à un lieu mystique de l'Arctique pour accoucher de l'enfant et le lier à la Terre, comme cela avait été fait pour elle. Mais Shaman ignore que le corps du capitaine F.R. Crozier gît en animation suspendue, sous la glace, depuis 100 ans. Crozier est toujours vivant et prend possession du corps de l'enfant de Harfang, le transformant en adulte. Crozier s'enfuit et Thompson le suit jusqu'à une ville minière où il est infecté par une maladie mortelle. Doug meurt, mais parvient à informer Alpha Flight de l'endroit où se trouve Crozier. Shaman force Harfang à prendre son apparence de Sasquatch et à attaquer le vilain. Après qu'elle a tué son corps, Crozier tente de la posséder. Vindicator n'a d'autre choix que d'abattre Harfang pour éviter le pire.

Des années plus tard, Harfang est ressuscitée grâce à une combinaison de science et de magie, et rejoint Alpha Flight. Enfin libre de ses obligations envers les dieux, elle peut enfin mener la vie "normale" qu'elle a toujours voulue, tout en regrettant que son mari et son fils ne soient plus à ses côtés.




## POUVOIRS/ ARMES

• Capacité mystique à se transformer en n'importe quel animal habitant le nord arctique du Canada

*Dessin : Phil Noto*

# VINDICATOR

**Nom français :**
VINDICATOR
**Véritable nom :**
Heather McNeil Hudson
**Première apparition :**
*X-Men* #139 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 54 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Roux

Voilà une femme que la chance et des choix judicieux ont comblée. Une femme intelligente, puissante, et désireuse de défendre l'amour et la justice, quel qu'en soit le prix.

Bien que très jeune, Heather travaille à plein temps pour aider à nourrir sa famille. À 17 ans, grâce à son intelligence et son sens de l'organisation, elle devient la secrétaire de Jérôme "Jerry" Jaxon, le vice-président du Département de Recherche & Développement de la compagnie pétrolière Am-Can située à Edmonton.

Là, elle tombe amoureuse du Dr James MacDonald Hudson (Guardian), bien plus âgé qu'elle. Après que celui-ci a volé l'armure qu'il a créée pour empêcher Jaxon de la vendre à l'armée américaine, Heather l'aide à obtenir l'appui du gouvernement canadien pour éviter les poursuites. Quand le couple explique la situation, le gouvernement réalise que le génie de Hudson peut être utile et crée pour lui le Département H.

Heather et Guardian se marient dans l'année. En lune de miel dans un parc national du Canada, ils rencontrent un Wolverine revenu à l'état sauvage. Ils le remettent sur pied. Mais quand James lui demande de mener Alpha Flight, celui-ci refuse et le trio se sépare. Guardian prend donc la direction de l'équipe, jusqu'à ce qu'un ancien associé de Jaxon capture Heather, en représailles de la trahison du couple. Lorsque Alpha Flight arrive à la rescousse, Heather ne peut qu'assister horrifiée à la mort apparente de son mari dans la bataille.

Les membres d'Alpha Flight choisissent Heather pour succéder à son mari à la tête de l'équipe. Après un deuxième combat contre l'associé de Jaxon, qui a reconstruit l'armure de James, Heather décide d'avoir un rôle plus actif au sein du groupe et porte à son tour une version modifiée de la combinaison de son mari. Elle fait ses preuves et devient bientôt Vindicator.

À sa grande surprise, Guardian ressuscite, et le couple mène désormais Alpha Flight en tandem. Ils attendent avec impatience la naissance de leur premier enfant.

*Dessin : Scott Clark*

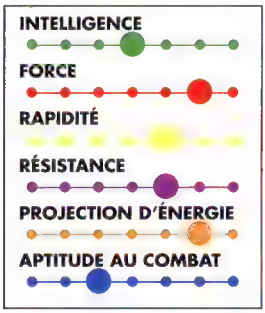
## POUVOIRS/ ARMES

- Armure lui permettant de manipuler le champ électromagnétique terrestre
- Vol
- Champ de force
- Rafales "concussives"

## BOX

**POUVOIRS/ARMES**

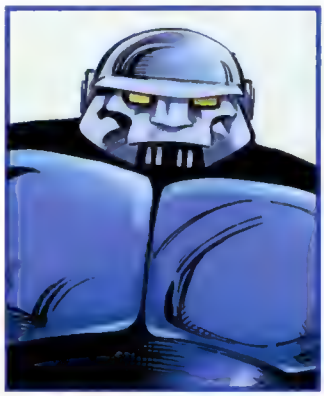
• Contrôlé psioniquement par son occupant, le robot Box peut soulever 40 tonnes




**Nom français :** BOX
**Véritable nom :** Roger Bochs
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1983) / Strange 179 (1984)

**Taille :** 1,22 m
**Poids :** 63 kg

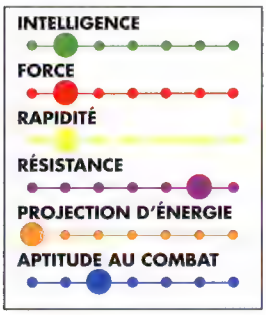
Roger Bochs, ingénieur et mécanicien brillant, est aussi paraplégique. Il accuse le monde de la perte de ses jambes et lutte contre son instabilité mentale. Il invente un robot humanoïde immense et puissant, qu'il appelle "Box" en référence à son propre nom. Pendant des années, Bochs met son impressionnant appareil au service d'Alpha Flight. Mais sa santé mentale se dégrade, malgré les multiples thérapies. Lors de sa dernière mission avec l'équipe, il perd non seulement la raison mais également la vie.



## DIAMOND LIL

**POUVOIRS/ARMES**

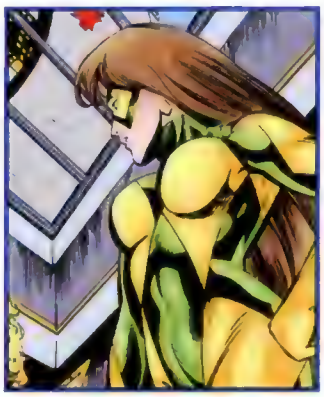
• Peau aussi résistante que le diamant




**Nom français :** DIAMOND LIL
**Véritable nom :** Lillian Crawley
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1983) / Strange 179 (1984)

**Taille :** 1,95 m
**Poids :** 77 kg

Faire partie d'Alpha Flight et être amoureuse de son coéquipier Madison Jeffries ne suffit pas à satisfaire Diamond Lil. Après quelques séjours en prison, elle décide de se racheter et rejoint le groupe, espérant renouer des liens avec Jeffries. Alors que tout semble aller mieux, elle découvre une boule sous son sein. Sa peau ne permettant pas de chirurgie classique, elle trouve un laser qui permettra sa biopsie. Quand elle apprend que la tumeur est bénigne, elle épouse Madison.



## EARTHMOVER

**POUVOIRS/ARMES**

• Vastes pouvoirs magiques innés

**Nom français :** EARTHMOVER
**Véritable nom :** Chuck Moss
**Première apparition :** *Wolverine* #179 (2002) / Wolverine 116 (2003)

**Taille :** 2,04 m
**Poids :** 113 kg

Cet ancien joueur de hockey est un shaman potentiellement surpuissant. Wolverine l'aide à maîtriser ses pouvoirs. Il lui inculque le bushido, l'art des guerriers. C'est au cours de cette initiation qu'Earthmover découvre que son totem (la représentation naturelle de son pouvoir) est le ver de terre. Pour parfaire ses capacités, il demande ensuite les conseils de Shaman et devient membre d'Alpha Flight.

## FLEX

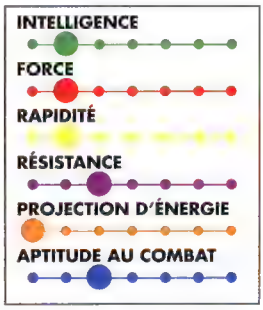
**Nom français :** FLEX
**Véritable nom :** Adrian Corbo
**Première apparition :**
*Alpha Flight: In the Beginning...* #-1 (1997) / Marvel 23 (1998)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 67 kg

Timide, renfermé, Flex quitte l'orphelinat où il a grandi pour rejoindre Alpha Flight, avec son frère Radius et Murmur. Craignant de blesser quelqu'un avec son pouvoir, il hésite souvent à agir. Mais, peu à peu, il prend confiance, ceci grâce à l'amitié de sa coéquipière Ghost Girl. Lorsque les membres fondateurs de l'équipe reviennent, ses plus jeunes membres, y compris Flex, rejoignent l'équipe d'entraînement, Beta Flight.

**POUVOIRS/ARMES**

- Transforme des parties de son corps en métal organique hautement résistant




## MANBOT

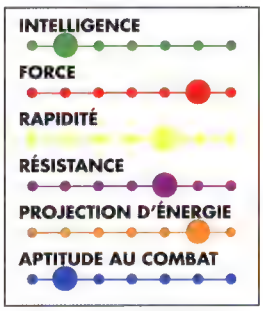
**Nom français :** MANBOT
**Véritable nom :** Bernie Lachenay
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1997) / Marvel

**Taille :** Variable
**Poids :** 234 kg

Quand le Département H récupère les restes du robot Box, ils en font une nouvelle machine appelée Manbot dans laquelle ils intègrent Bernie Lachenay, un de leurs employés. Durant les premières missions d'une Alpha Flight reformée, Manbot enregistre en secret les activités de l'équipe. Après une restructuration du Département et la mort apparente d'un officiel haut placé, le robot n'est plus utilisé de cette façon insidieuse. Il rejoint Beta Flight, l'équipe d'entraînement.

**POUVOIRS/ARMES**

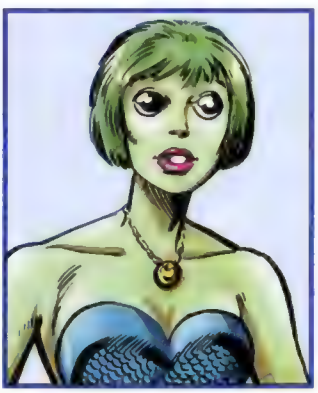
- Armes offensives et systèmes défensifs
- Communication silencieuse par radio




## MARRINA

**Nom français :** MARINA
**Véritable nom :** Marina Smallwood MacKenzie
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1983) / Strange 179 (1984)

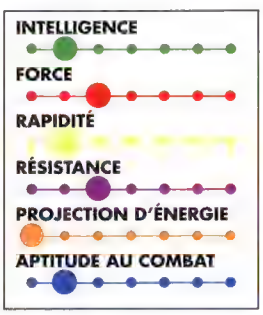
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 90 kg



Trouvée sous l'eau par son père adoptif lors d'une partie de pêche, l'extraterrestre Marina rejoint Alpha Flight après son 16ème anniversaire, lorsque ses pouvoirs se manifestent. En mission, elle rencontre Namor, le célèbre Prince des Mers, dont elle tombe amoureuse et qu'elle épousera bientôt. Son héritage extraterrestre, cependant, cause de sérieuses discordes entre elle et Namor, aboutissant à une violente confrontation où elle perd apparemment la vie. On la retrouve plus tard, prisonnière du Maître du Monde, un ennemi d'Alpha Flight, mais on ignore ce qu'elle est devenue après la destruction de sa base.

**POUVOIRS/ARMES**

- Métamorphe
- Crée des jets d'eau



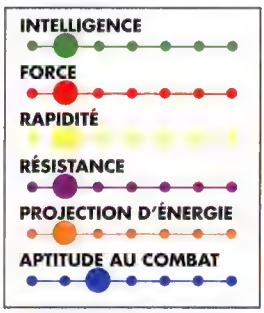
## MURMUR

**Nom français :** MURMUR
**Véritable nom :** Arlette Truffaut
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1997) / Marvel Select 11 (1999)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 60 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Manipule autrui par contact physique
- Téléportation




Murmur vient du même orphelinat que son coéquipier Flex. Séductrice et vaniteuse, elle rechigne tout d'abord à faire partie d'une équipe. Mais témoin de l'héroïsme de ses partenaires au cours des missions d'Alpha Flight, elle finit par voir les bienfaits du travail d'équipe et adoucit son caractère. Après avoir servi avec l'équipe, Murmur est mutée à l'équipe d'entraînement Beta Flight par le Département H lors du retour des membres fondateurs d'Alpha Flight.

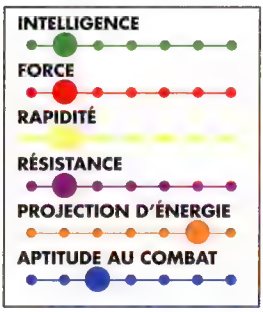
## TALISMAN

**Nom français :** TALISMAN
**Véritable nom :** Elizabeth Twoyoungmen
**Première apparition :** *Alpha Flight* #5 (1983) / Strange 184 (1985)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 59 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Bandeau enchanté lui permettant d'utiliser ses pouvoirs magiques innés




Lorsque son père Shaman, physicien, est incapable de guérir sa mère du cancer, Talisman le renie. Des années plus tard, éprouvant le besoin de se réconcilier, elle retrouve la trace de son père, devenu un puissant mystique. Enfin réunis, Shaman lui demande de sortir un bandeau magique de sa poche mystique et de le revêtir. Elle est alors transformée en un être aux immenses capacités mystiques, dont la venue avait été prédite depuis longtemps. Peu après, elle rejoint Alpha Flight aux côtés de son père.

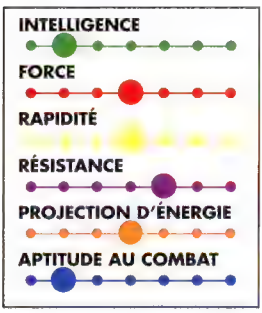
## WINDSHEAR

**Nom français :** WINDSHEAR
**Véritable nom :** Colin Ashworth Hume
**Première apparition :** *Alpha Flight* #87 (1990) / Inédite en France

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 82 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Crée des molécules d'air solides
- Transforme les liquides en gaz




Honteux des actes criminels qu'il a accomplis en tant qu'agent spécial de Roxxon Oil, Windshear démissionne et rejoint Alpha Flight. Au fur et à mesure, il devient de plus en plus à l'aise avec le rôle de super-héros. Quand le gouvernement canadien dissout temporairement l'équipe, Windshear se retire de la vie super-héroïque et retourne en Angleterre pour ouvrir une boutique où il vend au prix fort des objets, créés à l'aide de son pouvoir mutant et uniquement visible avec un éclairage spécial.

# BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS

**Nom français :** LA CONFRÉRIE DES MAUVAIS MUTANTS
**Première apparition :** *X-Men* #4 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

*Dessin : Aaron Lopresti*

Elle peut être vaincue, mais jamais pour longtemps. Elle reparaît toujours, sous diverses formes. Les acteurs changent, mais une chose demeure immuable : tant que le mal perdure, la Confrérie existera.

Ils sont tout ce que les X-Men ne sont pas. Des terroristes. Des assassins. Des criminels. Quand l'oppression sur les mutants s'accentue, ceux qui se sentent perdus rejoignent la Confrérie, à la recherche d'une famille, d'une chance d'être eux-mêmes, d'une occasion d'être libres de faire ce qu'ils veulent, quand ils le veulent.

La défaite n'est rien pour ces terroristes mutants. Elle ne fait qu'attiser leur désir d'augmenter les enjeux… pour parvenir un jour, peut-être, à orchestrer l'acte de terreur qui mettra à bas l'humanité. Quand l'âge du mal viendra, nul doute que la Confrérie sera aux premières loges.

# BLOB

**Nom français :** LE COLOSSE
**Véritable nom :** Fred J. Dukes
**Première apparition :** *X-Men* #3 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

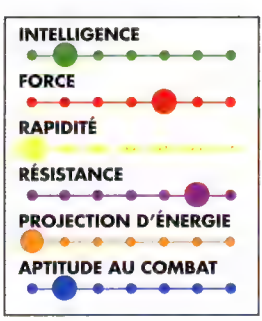
**Taille :** 2,43 m
**Poids :** 439 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Bruns

Fred J. Dukes ne se voit que comme un "monstre très costaud", et gagne sa vie en travaillant dans un cirque où il adopte le surnom de "Colosse". Un jour, les membres des premiers X-Men arrivent en civil au cirque pour proposer à l'imposant Colosse de rencontrer le Professeur X (Professor X). Attiré par Jean Grey, il accepte et suit le groupe jusqu'au Manoir Xavier (Xavier Mansion). Mais quand Xavier propose au Colosse une place au sein des X-Men, celui-ci refuse. Sa réaction arrogante oblige le Professeur X à user de ses pouvoirs mentaux pour effacer de l'esprit du Colosse ce qu'il a appris sur les X-Men, mais Dukes affronte les X-Men et parvient à s'échapper.

Avant de rencontrer le Professeur X, le Colosse ignorait qu'il possédait des pouvoirs surhumains. Maintenant qu'il est au courant, il se sent supérieur aux humains et prend le contrôle du cirque. Plus tard, Magnéto (Magneto) lui propose une place au sein de sa Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Pressé de se venger des X-Men, le Colosse accepte. Il ne s'attend pas à la suite. Au cours d'une bataille avec l'équipe de Xavier, Magnéto lance une puissante torpille vers les héros… sans se soucier que le Colosse se trouve dans le passage. Dukes n'est que légèrement blessé, mais il jure de ne plus faire confiance à personne et reprend son travail au cirque.

Des mois plus tard, il renonce à son serment quand il rencontre un autre mutant, Unus l'Intouchable, avec qui il essaie de faire passer leurs ennemis communs, les X-Men, pour des criminels. Ainsi se noue une amitié forte et durable, qui ne se terminera qu'avec l'apparente mort d'Unus, des années après.

Plus tard, le Colosse accepte de rejoindre la nouvelle Confrérie réunie par Mystique. Bien qu'il continue d'opérer simultanément en marge du groupe, il en fait toujours partie.




## POUVOIRS/ ARMES

- Tant qu'il reste en contact avec le sol, virtuellement inébranlable
- Résistance surhumaine à la douleur

*Dessin : Ron Garney*

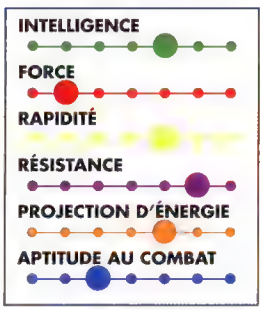
# MAGNETO

**Nom français :** MAGNÉTO
**Véritable nom :** Magnus
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 86 kg
**Yeux :** Bleu-gris
**Cheveux :** Argentés

## POUVOIRS/ARMES

• Maître du magnétisme



*Dessin : Leinil Francis Yu*

Seul survivant de sa famille après son incarcération dans un camp de concentration nazi, Magnus connaît la cruauté humaine. Ces événements sont à jamais marqués dans sa mémoire, et l'amènent à penser que le seul espoir de liberté pour les mutants tels que lui est d'asservir l'humanité avant que celle-ci ne les asservisse. Il refuse de voir se reproduire l'horreur et l'humiliation qu'a subies son peuple pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Après avoir été relâché d'Auschwitz, Magnus épouse une dénommée Magda, qui donne naissance à leur fille, Anya. Quand une foule déchaînée l'empêche de sauver sa fille d'un incendie, Magnus déchaîne ses pouvoirs et tue tous ses agresseurs.

Terrifiée par son obsession croissante pour la domination du monde, Magda s'enfuit, cachant à son mari qu'elle est de nouveau enceinte. Une fois à l'abri, elle accouche de jumeaux Vif-Argent et la Sorcière Rouge (Quicksilver, Scarlet Witch) puis les confie à un couple gitan.

En se suicidant, elle pense emporter dans sa tombe le secret de l'identité de leur père.

*Dessin : Leinil Francis Yu*

Dévasté par la perte de sa femme et de sa fille, Magnus part en Israël faire du bénévolat. Là, il devient l'ami d'un jeune télépathe nommé Charles Xavier (**Professor X**). Forcés de combattre des terroristes, les deux hommes sont contraints à se dévoiler leurs pouvoirs. Le rêve de coexistence pacifique de Xavier est à l'encontre des convictions de Magnus. Celui-ci veut croire à la philosophie de son ami, mais son expérience personnelle l'en empêche.

Alors que Charles embrasse la voie de la paix, Magnus choisit celle de la terreur. Dans cet esprit, il fait sien les dogmes terroristes et se trouve un nouveau nom : Magnéto. Sa première tentative pour dominer l'humanité – l'attaque de la base de missiles de Cape Citadel – est contrecarrée par les **X-Men** de Charles. Il forme ensuite la Confrérie des Mauvais Mutants (**Brotherhood of Evil Mutants**), un groupe mutant terroriste qui lui obéit. Parmi ses recrues se trouvent Vif-Argent et la Sorcière Rouge, dont il n'apprendra que bien plus tard qu'ils sont ses enfants.

Aucune défaite ne décourage Magnéto. Mais son vieil ami, le Professeur X, espère toujours qu'il abandonnera ses mœurs assassines pour épouser la cause de la paix. Tous ces espoirs s'envolent quand Magnéto arrache son adamantium à **Wolverine** et que Charles se voit contraint de lobotomiser son ancien ami.

Une fois rétabli, Magnéto reprend la lutte avec d'autant plus de ferveur, et obtient gain de cause. Prenant la planète en otage, il réclame un territoire où les mutants pourront vivre sans que les humains puissent les opprimer. Mises au pied du mur, l'O.N.U. accepte et lui confie l'île de Génosha. Mais plus tard, Magnéto voit ses efforts anéantis lorsque **Cassandra Nova** envoie des Sentinelles (**Sentinels**) pour ravager Génosha et massacrer ses seize millions d'habitants. Il fait lui-même partie des victimes.

Il réapparaît bientôt, ayant apparemment pris l'apparence du guérisseur **Xorn** au sein de l'Institut Xavier (**Xavier Institute**). Il lance une attaque contre Manhattan et tue **Jean Grey** avant d'être tué à son tour par Wolverine, mais l'on a appris depuis qu'il s'agissait d'un imposteur. Le vrai Magnéto est à Génosha, travaillant avec Xavier pour rebâtir le pays. On l'a aussi vu secourir sa fille, la Sorcière Rouge, lorsqu'elle a provoqué la fin des Vengeurs.

# MYSTIQUE

**Nom français :** MYSTIQUE
**Véritable nom :**
Raven Darkholme
**Première apparition :**
*Ms. Marvel* #16 (1978)
Miss Marvel 6 (1981)
**Taille :** 1,56 m
**Poids :** 56 kg
**Yeux :** Jaunes
**Cheveux :** Roux

Elle peut être une femme, un homme, un millionnaire ou un top model. Mystique est tout ce qu'elle souhaite être. Mais elle ne peut cacher ce qu'elle est vraiment : une mutante métamorphe bleue, décidée à mettre fin à l'âge de l'humanité.

Alors qu'elle est "déguisée" en humain, Mystique donne naissance à un fils, Kurt Wagner (Nightcrawler), tout sauf normal. Né avec une queue et une peau bleue, Kurt ruine totalement la couverture de Mystique par son apparence visiblement mutante, et provoque la colère des villageois. Fuyant la foule, son bébé dans ses bras, Mystique sait que pour sauver sa vie, elle doit sacrifier celle de son enfant. Égoïstement, elle le jette dans une cascade. Elle ignore que Kurt a échappé à la mort, grâce à une gitane qui l'élève comme son fils.

Cet acte méprisable est le premier d'une longue série perpétrée par Mystique.

Mystique essaie un temps de manipuler les gens pour que naisse la paix entre humains et mutants. Mais ses efforts sont vains, et ces échecs répétés la conduisent à la conclusion que la seule issue est la domination totale des mutants sur les hommes.

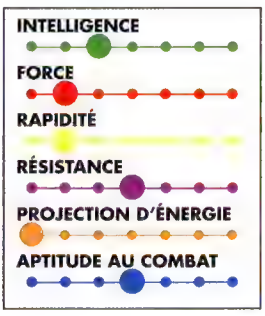
Dans sa course pour mettre à bas l'humanité, Mystique crée la deuxième Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants), un groupe terroriste devant éliminer tous ceux qui contrecarreraient l'ascension des mutants. Elle adopte même la jeune Malicia (Rogue) pour grossir les rangs de l'organisation. Mais les ennemis mortels de Mystique, les X-Men, l'empêchent toujours d'atteindre son but, et même Malicia finit par la quitter pour rejoindre les mutants de Xavier.

Mais Mystique est patiente. Elle sait que la guerre entre humains et mutants est inévitable… et quelle que soit son apparence, elle ne fera pas partie des perdants.

## POUVOIRS/ ARMES

- Métamorphe

*Dessin : Salvador Larroca*



# QUICKSILVER

**Nom français :** VIF-ARGENT
**Véritable nom :** Pietro Maximoff
**Première apparition :** *X-Men* #4 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,82 m
**Poids :** 79 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Argentés

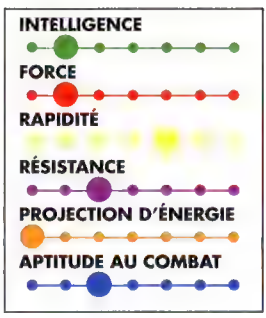
Alors que sa sœur Wanda (Scarlet Witch) et lui ne sont même pas nés, la mère de Pietro, Magda, fuit leur père Magnéto (Magneto). Terrifiée par la façon dont son mari a utilisé ses pouvoirs et par ses discours de conquête du monde, elle craint pour elle et pour ses enfants à naître.

Elle confie Pietro et Wanda à un couple gitan, Django et Marya Maximoff. En grandissant, Pietro découvre qu'il peut se déplacer à une vitesse surhumaine, mais ne songe pas que ce pouvoir va rapidement s'avérer utile. Quand son père adoptif vole de la nourriture pour nourrir sa famille, les villageois attaquent leur campement. Craignant pour leurs vies, Pietro et sa sœur fuient, mais manquent d'être tués dans un autre village. Ils sont alors sauvés par Magnéto qui ignore alors leur lien de parenté et leur propose de servir dans sa Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Ils acceptent par reconnaissance. Les jumeaux prennent les noms de Vif-Argent et de la Sorcière Rouge et l'aident dans sa campagne contre l'humanité.

Quand la Confrérie est dissoute, Vif-Argent et la Sorcière Rouge cherchent à se racheter et posent leur candidature auprès des Vengeurs, une équipe de super-héros défendant la planète. Ils sont acceptés et Pietro est ravi de se battre pour une cause en laquelle il croit vraiment. Mais Magnéto refait surface, et révèle qu'il est son vrai père, espérant que son fils viendra grossir les rangs d'un nouveau groupe terroriste. Mais bien qu'abasourdi, Pietro rejette Magnéto.

Impulsif, tête brûlée, Vif-Argent veut mettre de l'équilibre dans sa vie. Jusqu'ici, il a échoué. Son mariage, plombé par l'infidélité et la négligence, échoue malgré plusieurs tentatives de réconciliation et la naissance de sa fille. Bien qu'il porte l'héritage de son père, il se bat toujours pour la paix.

*Dessin : Roger Cruz*




## POUVOIRS/ ARMES

• Vitesse surhumaine

# SCARLET WITCH

**Nom français :**
LA SORCIÈRE ROUGE
**Véritable nom :**
Wanda Django Maximoff
**Première apparition :**
*X-Men* #4 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

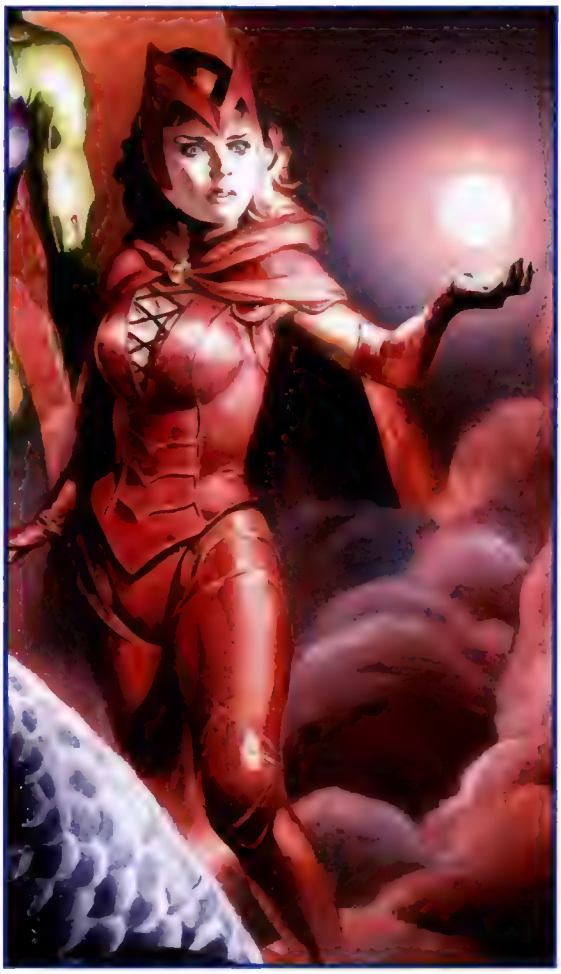
**Taille :** 1,68 m
**Poids :** 58 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Auburn

Wanda Maximoff et son frère Pietro (Quicksilver) apprennent très tôt quels sont leurs pouvoirs. Pietro peut se déplacer à des vitesses affolantes tandis que Wanda peut provoquer des phénomènes étranges grâce à des sphères-hex altérant les probabilités.

Lorsqu'elle est adolescente, le père adoptif de Wanda vole de la nourriture, forçant Pietro et elle à fuir devant la colère des villageois. Ils errent à travers l'Europe pendant des années, jusqu'à ce que les pouvoirs de Wanda incendient malencontreusement une maison. Alors que les villageois les encerclent, les jumeaux ne doivent leur salut qu'à l'intervention de Magnéto (Magneto), leur vrai père. Ignorant ce lien de parenté, le Maître du Magnétisme réclame de Wanda et Pietro qu'ils rallient sa Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Par peur, et se sentant redevables, ils acceptent.

Quand la Confrérie est dissoute, la Sorcière Rouge est ravie. Désireux de trouver la rédemption, elle et Vif-Argent posent leur candidature auprès des Vengeurs et intègrent l'équipe. Même la découverte que Magnéto est leur vrai père ne les repoussera pas hors du droit chemin. Pour cela, il faudra rien de moins qu'une tragédie.

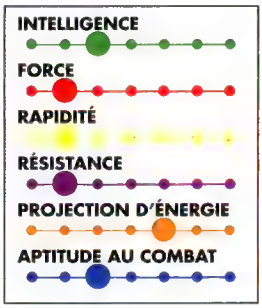
On croit longtemps que les pouvoirs de Wanda viennent d'une force appelée la magie du chaos. Mais à plusieurs reprises, les manifestations de sa puissance s'avèrent si grandes qu'un doute subsiste. Ainsi, elle se crée des enfants par la force de la pensée, car elle et la Vision, un être cybernétique, ne peuvent en avoir. Ces enfants disparaissent quand elle ne pense plus à eux et bientôt, elle se voit contrainte à les abandonner. Son entourage l'aide en effaçant de sa mémoire jusqu'au souvenir de cet épisode.



Mais lors d'une discussion avec la Guêpe, la Sorcière Rouge se souvient de ses enfants, ce qui la plonge dans une folie destructrice qui aboutit ni plus ni moins à la fin des Vengeurs. Elle serait également responsable de la transformation de Xorn en Magnéto. Elle est recueillie par le vrai Magnéto, qui espère panser ses blessures psychologiques avec l'aide du Professeur X (Professor X), mais la tâche s'avère difficile, et les dégâts irréparables.

## POUVOIRS/ ARMES

- Pouvoirs sur la réalité dont l'étendue est inconnue




*Dessin : J.G. Jones*

# TOAD

**Nom français :**
LE CRAPAUD
**Véritable nom :**
Mortimer Toynbee
**Première apparition :**
*X-Men* #4 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 76 kg
**Yeux :** Jaunes
**Cheveux :** Bruns

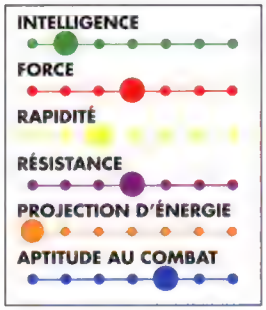
Contrairement aux autres mutants dont les pouvoirs se sont manifestés à la puberté, Mortimer Toynbee est né mutant. Abandonné par ses parents, sans passé, il est placé dans un orphelinat où les autres enfants le maltraitent pour son apparence étrange et sa capacité de faire d'immenses bonds. Traumatisé par ce rejet, noyé dans la solitude, Mortimer développe des difficultés à l'apprentissage, que ses professeurs interprètent comme une déficience mentale. Il adopte une personnalité servile et pathétique, obéissant à quiconque lui offrira la moindre preuve de gentillesse.

Adulte, le Crapaud est découvert par Magnéto (Magneto), qui le recrute dans sa Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Il ignore qu'il n'a pas été engagé pour ses pouvoirs, mais en tant que pion à sacrifier. Il se dévoue entièrement à son maître, qu'il voit comme un père adoptif. Il subit les humiliations physiques et verbales de Magnéto, ne serait-ce que parce qu'il imagine un monde où ses anciens tortionnaires seraient punis.

Mais bientôt, le Crapaud est trahi de façon ignoble. Quand lui et Magnéto sont prisonniers sur une autre planète, le Maître du Magnétisme s'évade, abandonnant Mortimer à son sort. Les deux font de nouveau équipe plus tard, mais les incessantes humiliations finissent par avoir raison de la patience du Crapaud. Ainsi, lors d'un affrontement avec les X-Men, il laisse Magnéto mourir dans une explosion. Ce n'est que bien plus tard qu'il apprendra que son ancien maître a survécu.

Les années qui suivent ne sont pas plus heureuses pour le Crapaud, mais il acquiert malgré tout une meilleure opinion de lui-même, et mène même sa propre version de la Confrérie.

Hanté par les blessures du passé, il vit pour punir ceux qui ont fait de lui ce qu'il est. En tant que membre de la Confrérie ou en solo, il fera tout son possible pour que la société qui l'a méprisé paie.




## POUVOIRS/ ARMES

- Force surhumaine
- Saut
- Langue préhensible, pouvant atteindre 7 mètres de long

*Dessin : Phil Jimenez*

## AVALANCHE

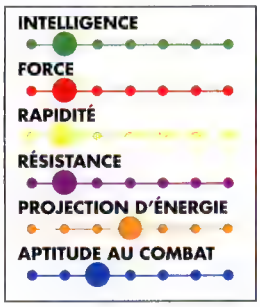
**Nom français :** AVALANCHE
**Véritable nom :** Dominic Szilard Janos Petros
**Première apparition :** *X-Men* #141 (1981) / X-Men : L'Intégrale 1981 (2004)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 74 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Génère de puissantes vibrations avec ses mains

Recruté par Mystique au sein de la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants), Avalanche participe à la première tentative d'assassinat contre le sénateur Kelly (Senator Kelly). Il prend brièvement le commandement de l'équipe et fait chanter l'État de Californie en menaçant de déclencher un immense tremblement de terre. Plus tard, il est intégré aux paramilitaires X-Corps du Hurleur (Banshee). Lorsque Mystique infiltre le groupe, il participe à une attaque contre Paris où il détruit à lui seul la tour Eiffel.




## DESTINY

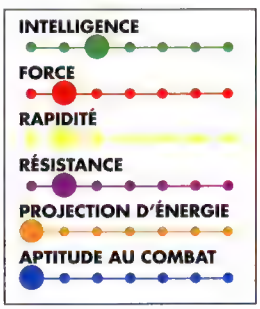
**Nom français :** DESTINÉE
**Véritable nom :** Irène Adler
**Première apparition :** *X-Men* #141 (1981) / X-Men : L'Intégrale 1981 (2004)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 49 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Précognition

Aveugle, elle voit pourtant le futur, et détaille chacune de ses visions dans son journal intime. Partenaire de longue date de Mystique, elle la suit fidèlement au sein de la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants). Lors d'une mission, Destinée chasse celui qui est censé la protéger. Comme elle l'avait prédit, Légion (Legion) la trouve et la tue. Après sa mort, Shadowcat découvre ses journaux, contenant des tonnes de prophéties mystérieuses – qui se sont jusqu'ici toutes réalisées – sur les événements à venir.



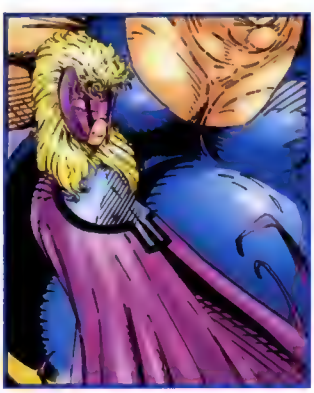

## PHANTAZIA

**Nom français :** PHANTAZIA
**Véritable nom :** Eileen Harsaw
**Première apparition :** *X-Force* #6 (1992) / X-Force 4 (1993)

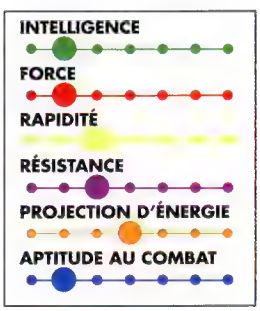
**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 77 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Champ bioélectrique disruptif
• Lévitation



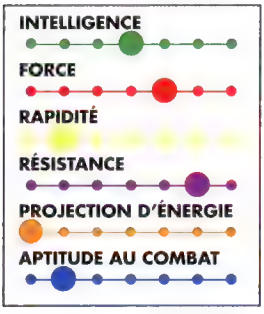
Phantazia est recrutée dans la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) par le Crapaud (Toad). Elle s'avère très utile dans la bataille car, lors d'un combat contre l'équipe de Nathan Summers, elle frappe un grand coup qui perturbe le champ de force de Rocket (Cannonball), permettant ainsi à son coéquipier Sauron de le tuer (apparemment). Plus tard, Exodus propose à Phantazia de rallier les rangs de ses Acolytes. Elle pèse le pour et le contre, mais choisit finalement de rester avec la Confrérie.



## POST

**POUVOIRS/ARMES**

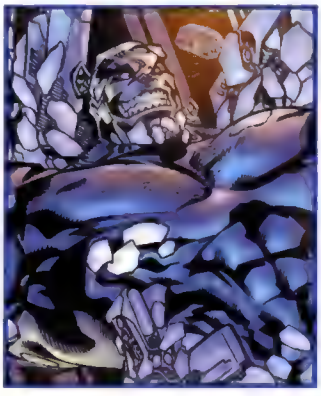
• Incroyables capacités au calcul et à l'analyse
• Armes et armure bio-cybernétiques




**Nom français :** POST
**Véritable nom :** Kevin Tremaine
**Première apparition :** *X-Men* #50 (1996) / X-Men Extra 4 (1997)

**Taille :** 2,43 m
**Poids :** 355 kg

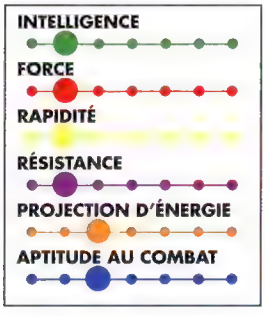
Quand l'agent du gouvernement Kevin Tremaine est grièvement blessé à la suite d'expériences perpétrées par l'ultranationaliste Chinois connu sous le nom de Mandarin, il est sauvé par Nathan Summers. Mais celui-ci ne parvient pas à empêcher Kevin d'emprunter une mauvaise voie. En tant que Post, il parvient presque à accomplir l'un des principaux objectifs de la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) : l'assassinat du sénateur Kelly (Senator Kelly). À la dernière minute, c'est Pyro, mourant, qui tue Post.



## PYRO

**POUVOIRS/ARMES**

• Contrôle psionique du feu




**Nom français :** PYRO
**Véritable nom :** St. John Allerdyce
**Première apparition :** *X-Men* #141 (1981) / X-Men : L'Intégrale 1981 (2004)

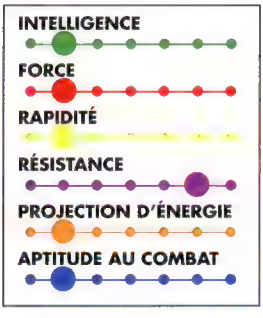
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 67 kg

Adolescent, St. John Allerdyce use de ses pouvoirs pour son unique profit, jusqu'à ce qu'il accepte de rejoindre la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) de Mystique. Il ne perd pas la vie lors d'un combat contre les X-Men, mais à cause du virus Legacy. Cherchant la rédemption, Pyro empêche la deuxième tentative d'assassinat de la Confrérie contre le sénateur Kelly (Senator Kelly) et tue Post alors qu'il est à deux doigts de mener à bien sa mission.

## UNUS

**POUVOIRS/ARMES**

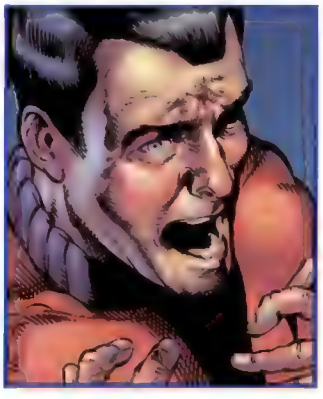
• Champ de force impénétrable




**Nom français :** UNUS
**Véritable nom :** Angelo Unuscione
**Première apparition :** *X-Men* #8 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 99 kg

Pour entrer dans la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants), le catcheur professionnel Unus l'Intouchable doit vaincre un X-Man. Mais le Fauve (Beast) parvient à rendre fous les pouvoirs d'Unus, qui est obligé de se rendre. Plus tard, il fait équipe avec le Colosse (Blob). Un jour que ses pouvoirs lui font de nouveau défaut, il tombe dans les bras de son ami, qui le croit mort. En mission dans une Génosha décimée, Vif-Argent (Quicksilver) le découvre pourtant en vie. On ignore toujours comment il est arrivé là.



# EXILES

*Dessin : Mike McKone*

Ils ne sont pas ceux qu'ils paraissent être. Ils viennent tous de réalités alternatives et leurs noms, bien que familiers, n'ont pas les origines qu'on connaît. Dans leurs mondes, rien n'est acquis : tout peut arriver.

Désormais, ce sont des héros sans patrie, tombés à travers les failles d'une réalité qu'ils doivent maintenant réparer. Alors seulement, ils pourront rejoindre leurs mondes d'origine. Ils n'ont pas le choix : s'ils ne remplissent par leur mission, le destin qui les attend est terrible.

Voyageant sur des versions de la Terre encore plus étranges que les leurs, les Exilés doivent souvent s'allier avec ceux qui ont toujours été leurs ennemis… et tuer ceux qui étaient leurs amis. Tous les jours, ils doivent se poser la question : "Et si…?" Leur mission ne s'achèvera que quand ils cesseront d'être des Exilés.

# BLINK

**Nom français :** BLINK
**Véritable nom :** Clarice Ferguson
**Première apparition :** *X-Men: Alpha* (1994) / Best of Marvel : L'Ère d'Apocalypse 1 (2005)

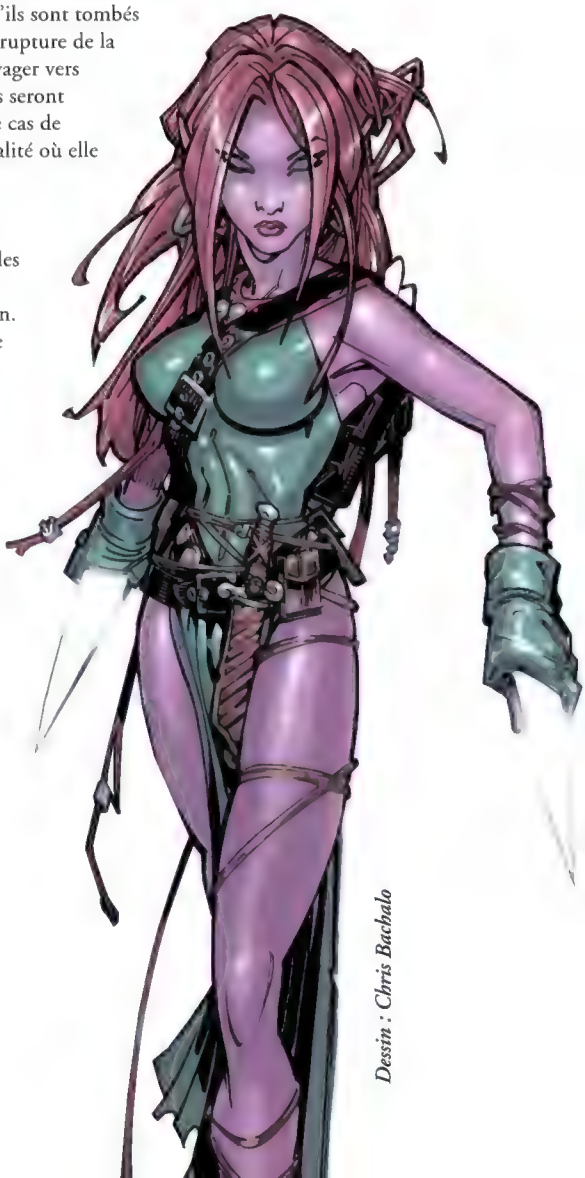
**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 57 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Violet clair

Née dans un monde où Apocalypse est seul maître, Clarice Ferguson perd ses parents et son frère dans un des camps de la mort de Sinistre, l'un des Cavaliers d'Apocalypse. Sauvée par Dents de Sabre et l'Arme X, deux membres des X-Men de Magnéto, Blink fait bientôt partie de l'équipe et voit Victor Creed comme un père adoptif. Avec l'aide de Magnéto, elle apprend à contrôler ses pouvoirs.

Peu avant le dernier combat entre les X-Men et Apocalypse, Dents de Sabre demande à Blink de le téléporter jusqu'au Cavalier Holocauste – il espère ainsi l'occuper pendant que le reste des X-Men libère les prisonniers des camps de la mort. Elle accepte à contrecœur car elle sait que son ami affrontera seul un adversaire redoutable. Effectivement, Holocauste vient rapidement à bout du mutant. Pensant que Dents de Sabre est mort, Blink réclame vengeance et parvient à vaincre Holocauste en combat singulier en le faisant tomber dans une mare d'acide.

La victoire des X-Men provoque la fin de l'univers de Blink. Mais elle n'est plus là pour y assister. Juste avant que son univers s'éteigne apparemment, elle est enlevée de sa réalité et se retrouve dans un étrange lieu hors du temps et de l'espace. Elle n'est pas seule, cinq autres mutants sont présents. Le Courtier du Temps (Timebroker) explique qu'ils sont tombés dans des failles de la réalité qui sont la conséquence d'une rupture de la chaîne temporelle. Pour revenir à leurs vies, ils doivent voyager vers d'autres dimensions et réparer les dégâts. S'ils échouent, ils seront renvoyés à leur monde et subiront un sort terrible. Dans le cas de Blink, elle cessera d'exister, car elle retournera dans une réalité où elle n'est jamais née.

Les héros acceptent et Blink devient le leader de ces Exilés (Exiles). Le Courtier leur confie le Tallus, un appareil qui les téléporte de dimension en dimension et leur donne les instructions nécessaires à l'accomplissement de leur mission. À l'issue d'une mission où les Exilés débarrassent le monde du virus Legacy, Blink, ayant rempli ses obligations auprès de l'équipe, disparaît. Elle a depuis fait son retour.



*Dessin : Chris Bachalo*

## POUVOIRS/ ARMES

• Téléportation

# MIMIC

**Nom français :** MIMIC
**Véritable nom :**
Calvin Montgomery Rankin
**Première apparition :**
*Exiles* #1 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 88 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

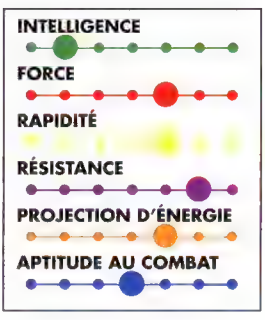
Le père de Calvin Rankin est un scientifique brillant, mais un médiocre homme d'affaires. Il perd les brevets de ses découvertes et c'est un homme amer et désœuvré qui élève Calvin. Malgré son intelligence, Calvin serait devenu un vulgaire criminel s'il n'avait rencontré sa version des X-Men. Ses pouvoirs s'étaient manifestés dès sa puberté, mais le voilà enfin confronté à des pouvoirs valant la peine d'être copiés. Des ailes lui poussent, ses mains et ses pieds grandissent. Il utilise ses pouvoirs pour entamer une carrière criminelle parmi la Confrérie des Mauvais Mutants. Lorsqu'elle tente de kidnapper le sénateur Robert Kelly, la Confrérie doit affronter les X-Men, très surpris de rencontrer un mutant qui a les mêmes pouvoirs qu'eux. Mais Mimic manque d'expérience. Abandonné par la Confrérie, il est capturé et incarcéré. En prison, il rencontre le Professeur X, qui lui propose de devenir un X-Man. Ne voyant pas d'alternative, il accepte et devient un membre respecté de l'équipe. Il devient ami avec ses coéquipiers, trouve une figure paternelle en la personne de Xavier, et est plus tard nommé chef de l'équipe.

Mais bientôt, Mimic rejoint les Exilés (Exiles). Il apprend que s'il ne parvient pas à réparer la chaîne temporelle, il retournera à une réalité où la Confrérie a assassiné le sénateur Kelly ainsi que des passants innocents, et où il est jugé pour ce crime et condamné à mort. Mais avec le temps, Mimic vit de plus en plus mal de devoir affronter des versions maléfiques de gens qu'il considérait comme ses meilleurs amis. Heureusement, l'idylle qui naît entre lui et Blink l'aide à garder son équilibre. Mais quand celle-ci est retirée du groupe, Mimic se retrouve chef d'une équipe dont il n'est pas sûr de vouloir faire partie. Le retour de Blink est donc pour lui une bonne nouvelle à bien des niveaux.

## POUVOIRS/ ARMES

• Imite les pouvoirs d'autres super-héros ou vilains

*Dessin : Mike McKone*



# MORPH

Enfant, Kevin Sidney dissimule ses pouvoirs qui lui permettent de changer de forme, et vit ainsi une enfance paisible, à l'abri du racisme anti-mutant. À la mort de sa mère, Kevin a 13 ans et choisit l'humour pour extérioriser ses sentiments.

Plus tard, il décroche un diplôme en informatique, et attire l'attention du Professeur X de sa réalité. Celui-ci l'invite à son École pour Jeunes Surdoués. L'enthousiasme et l'humour irrévérencieux de Morph charment et fatiguent à la fois ses camarades des Nouveaux Mutants. Pourtant, il finit par rejoindre les rangs des X-Men, une promotion dont il se montre digne. Il sert aussi au sein des Vengeurs.

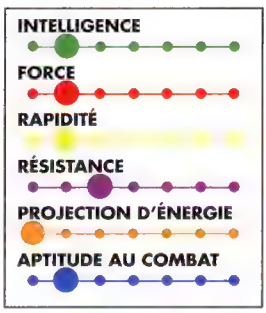
En mission avec les X-Men, Morph est téléporté par le biais d'une fissure dans l'espace-temps. Lui et cinq autres mutants se retrouvent dans un lieu hors du temps et de l'espace, où le Courtier du Temps (Timebroker) leur expose leur mission. Pour Morph, l'enjeu est critique : si lui et ses coéquipiers ne parviennent pas à réparer les dégâts causés à la chaîne temporelle, il sera victime d'un accident qui privera son corps de sa cohérence et le réduira à un état comateux, liquide, dans une fiole du laboratoire du Fauve. Peu enthousiasmé par cette perspective, Morph fait tout ce qui est en son pouvoir pour que l'équipe mène à bien sa mission.

**Nom français :** MORPH
**Véritable nom :**
Kevin Sidney
**Première apparition :**
*Exiles* #1 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** Variable
1,55 m (forme humaine)
**Poids :** Variable
69 kg (forme humaine)
**Yeux :** Blancs
**Cheveux :** Sans

## POUVOIRS/ ARMES

• Métamorphe



*Dessin : Mike McKone*

# NOCTURNE

**Nom français :**
NOCTURNE
**Véritable nom :**
Talia Joséphine Wagner
**Première apparition :**
*X-Men: Millenial Visions 2000* (2000) / Inédite en France

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 60 kg
**Yeux :** Jaunes
**Cheveux :** Indigo

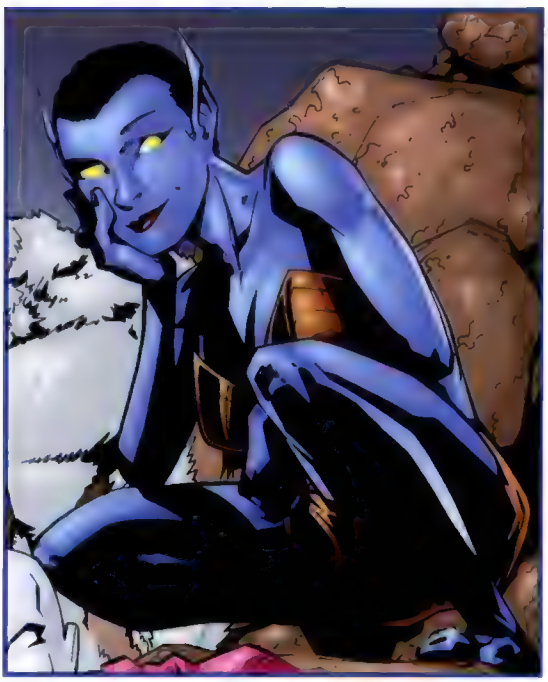
Nocturne naît dans un univers alternatif avec la peau indigo, trois doigts à chaque main et à chaque pied, et une queue, tout cela grâce à son père. Plus tard, elle se découvre un talent musical incontestable. Ses chances de rejouer avec son groupe, les Butt Monkeys, et de revoir son père, sont cependant très minces.

T. J. Wagner grandit sous l'œil attentif de ses parents, Diablo et la Sorcière Rouge, avant d'intégrer l'École pour Jeunes Surdoués de Xavier. Ayant hérité de l'agilité de son père, elle gravit rapidement les échelons et combat bientôt aux côtés de Diablo au sein des X-Men… jusqu'à ce qu'elle soit arrachée à sa réalité avec cinq autres mutants par le Courtier du Temps (Timebroker).

Comme les autres Exilés (Exiles), Nocturne n'a d'autre choix que de réparer la chaîne temporelle sous peine d'un sort tragique. Si Nocturne échoue, elle devra vivre dans une réalité où son père a été assassiné par sa propre mère, Mystique.

Avant d'être enlevée de sa réalité, Nocturne était tombée amoureuse du frère de Thunderbird, dont une version fait partie des Exilés. Hors du temps, elle se découvre un lien puissant avec ce Thunderbird, et les deux deviennent vite amants. Lors d'une mission ou les Exilés sont coincés sur une Terre conquise par les Skrulls, Nocturne apprend qu'elle est enceinte de Thunderbird. Quand celui-ci est grièvement blessé lors d'un combat contre Galactus, le dévoreur de mondes, il tombe dans le coma et demeure dans cette réalité tandis que les autres Exilés poursuivent leur chemin.

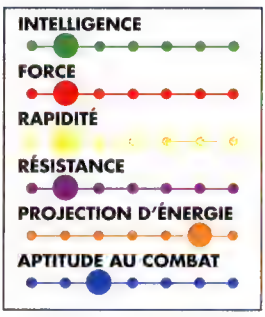
Désespérée, Nocturne perd son bébé, et la jeune fille habituellement gaie se referme sur elle-même pendant un temps, refusant de partager sa souffrance avec ses coéquipiers. Elle a depuis fait son deuil et, au cours d'une mission dans l'univers "classique" des X-Men, elle échange sa place au sein des Exilés avec Bec, un autre mutant. À elle maintenant de se faire une place dans ce monde qui n'est pas le sien.



*Dessin : Jim Calafiore*

## POUVOIRS/ ARMES

- Peut posséder quelqu'un pour un cycle lunaire maximum, soit 12 heures à peu près
- Rafales-hex
- Ouvre de petits portails dimensionnels



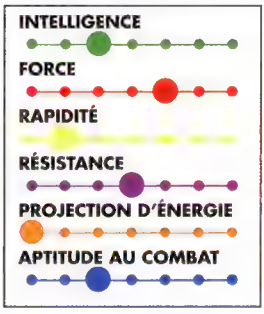
## SASQUATCH

**Nom français :** SASQUATCH
**Véritable nom :** Heather Hudson
**Première apparition :** *Exiles* #10 (2002) / X-Treme X-Men 10 (2003)

**Taille :** 1,80 m (Hudson) 3,04 m (Sasquatch)
**Poids :** 60 kg (Hudson) 900 kg (Sasquatch)

### POUVOIRS/ARMES

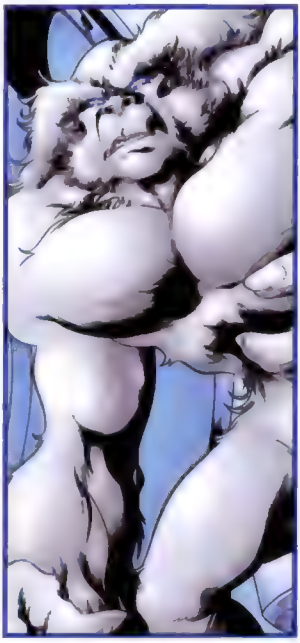
- Force surhumaine et grande résistance à la douleur
- Sauts gigantesques




Sasquatch ne fait pas partie de la première équipe d'Exilés (Exiles), mais comme les autres, elle doit à tout prix mener à bien sa mission si elle ne veut pas affronter une douloureuse réalité.

Heather Hudson est prise de court par les événements. Chef d'une Alpha Flight d'une dimension parallèle, elle tombe à travers une faille dans la réalité qu'on lui demande ensuite de réparer. Si elle échoue, elle sera confrontée à une terrifiante dimension où son mari James a brûlé vif.

Sasquatch est convoquée au sein des Exilés pour remplacer Thunderbird, tombé dans le coma. Elle surprend les autres lorsqu'en abandonnant sa forme bestiale, elle apparaît sous la forme d'une belle jeune femme. Une fois la surprise passée, elle est rapidement acceptée dans l'équipe, et se bat avec acharnement pour éviter un destin qu'elle n'ose pas évoquer.



*Dessin : Mike McKone*

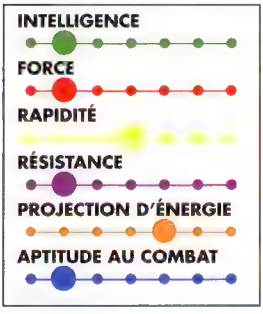
## SUNFIRE

**Nom français :** SUNFIRE
**Véritable nom :** Mariko Yashida
**Première apparition :** *Exiles* #2 (2001) / X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 54 kg

### POUVOIRS/ARMES

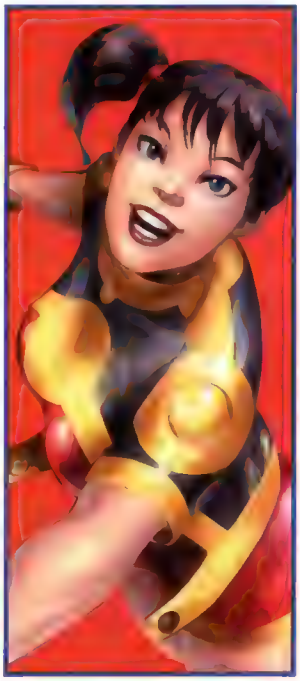
- Crée et projette un plasma brûlant
- Peut voler




Mariko Yashida sait ce qu'est la vergogne. Dans sa réalité, ses parents, des Japonais très stricts, ont honte non seulement de sa condition de mutante, mais aussi de son homosexualité. La rebelle Mariko fuit vers l'Amérique où elle rejoint les X-Men du Professeur X.

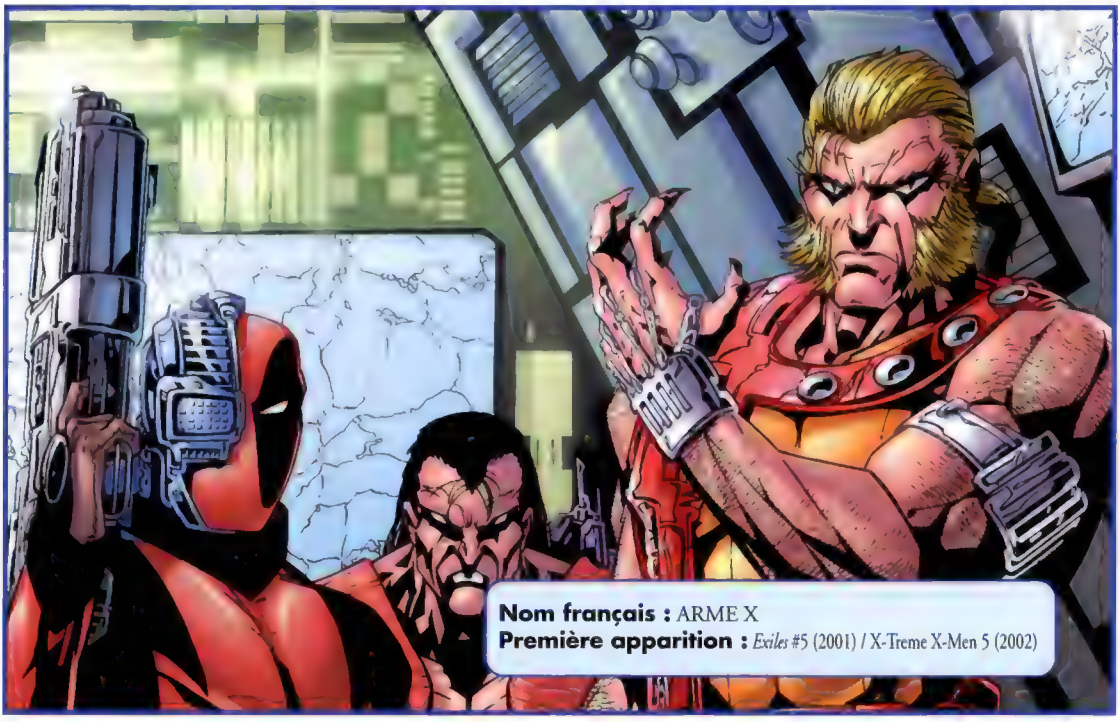
Mariko est ensuite enlevée de sa dimension pour rejoindre les Exilés (Exiles). Si elle échoue dans la mission confiée à l'équipe, elle sera rendue à son monde et ses pouvoirs deviendront incontrôlables.

Au sein des Exilés, Sunfire forge une amitié solide avec Morph, qui craque pour elle. Pendant l'une des rares trêves de l'équipe, elle l'invite à faire les boutiques et à dîner avec elle. Là, elle lui avoue qu'elle connaît ses sentiments et lui explique gentiment ses préférences sexuelles. Sunfire et Morph préservent leur amitié, à présent mutuellement platonique, jusqu'à la mort de Mariko, qui tombe lorsque Mimic est infecté par un œuf de Broods.



*Dessin : Georges Jeanty*

# WEAPON X



**Nom français :** ARME X
**Première apparition :** *Exiles* #5 (2001) / X-Treme X-Men 5 (2002)

*Dessin : Jim Calafiore*

Le bon. La brute. L'assassin. Ils sont tous là et combattent ensemble dans une réalité qui n'est pas la leur. Les héros de l'Arme X ont une mission : réparer les fissures dans le temps. Alors seulement, ils pourront retourner à leurs propres dimensions et reprendre le cours de leurs vies. Comme les Exilés (**Exiles**), l'Arme X a été chargée par le Courtier du Temps (**Timebroker**) de réparer la chaîne temporelle.

Les deux équipes ont beau avoir les mêmes objectifs, leurs méthodes diffèrent totalement. L'équipe de l'Arme X possède l'agressivité nécessaire à accomplir des missions bien différentes de celles des Exilés. Parmi ses membres, on a pu voir Dents de Sabre, Kane, Deadpool, Spider, Tornade, la Vision et Miss Hulk.

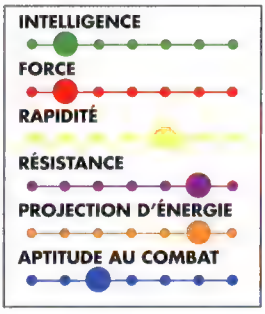
L'Arme X fait pour la première fois équipe avec les Exilés pour libérer un jeune mutant, David Richards, d'un camp de détention protégé par des Sentinelles. L'évasion réussie, l'Arme X apprend que sa mission n'est pas finie : elle doit tuer David pour l'empêcher de devenir un dictateur sanguinaire. Dents de Sabre refuse d'obéir à cet ordre et trahit l'équipe, au prix de la vie de Deadpool. Le Courtier intervient, rappelant les deux équipes à leur devoir, et Dents de Sabre choisit de rester dans cette dimension, pour élever le jeune David et changer son futur, rendant son meurtre inutile. L'Arme X peut ainsi passer à la dimension suivante, et sa nouvelle incarnation a pour chef Gambit.

Plus tard, le terrible Hypérion, membre de l'Arme X, décide d'ignorer les ordres du Courtier et s'autoproclame roi de la dimension où l'équipe a atterri. Les conséquences sont terribles : les Exilés et l'Arme X sont dressés les uns contre les autres. Les Tallus indiquent qu'une seule équipe, soit six membres, seront autorisés à passer à la dimension suivante. Les autres devront mourir. Hypérion est abattu, mais les victimes sont nombreuses.

## MAGNUS

**POUVOIRS/ARMES**

- Maître du magnétisme
- Peut changer la peau en acier inerte par simple contact




**Nom français :** MAGNUS
**Véritable nom :** Magnus (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Exiles* #1 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

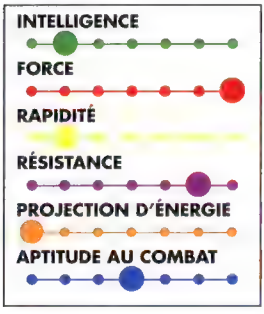
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 79 kg

Fils de Magnéto et de Malicia dans sa réalité, Magnus est recruté au sein des Exilés (Exiles) et apprend que si l'équipe ne parvient pas à réparer le temps, il retrouvera une vie où il a tué accidentellement sa mère, faisant rechuter son père dans sa croisade contre l'humanité. Quand les Exilés sont transportés dans un monde où Magnéto doit être libéré d'une prison où une bombe atomique va exploser, Magnus entoure le bâtiment d'un champ magnétique pour contenir l'explosion. Il meurt, tué par la déflagration.

## THUNDERBIRD

**POUVOIRS/ARMES**

- Force, vitesse et endurance surhumaines




**Nom français :** THUNDERBIRD
**Véritable nom :** John Proudstar
**Première apparition :** *Exiles* #1 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

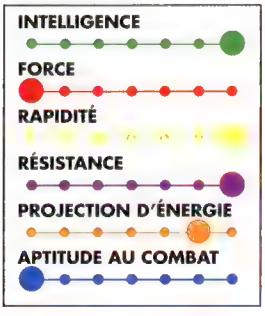
**Taille :** 2,13 m
**Poids :** 540 kg

Dans sa dimension, Thunderbird est capturé par Apocalypse, qui en fait un adepte cybernétiquement amélioré. Mais l'esprit indomptable du héros lui permet de se libérer… avant d'être enlevé de sa réalité. Si les Exilés (Exiles) échouent, il reviendra à un monde où il n'a jamais pu échapper au joug d'Apocalypse. Il tombe amoureux de Nocturne et apprend qu'elle attend un enfant de lui, mais ses espoirs pour l'avenir sont brutalement étouffés quand il tombe dans le coma à la suite d'une terrible bataille.

## TIMEBROKER

**POUVOIRS/ARMES**

- Inconnus

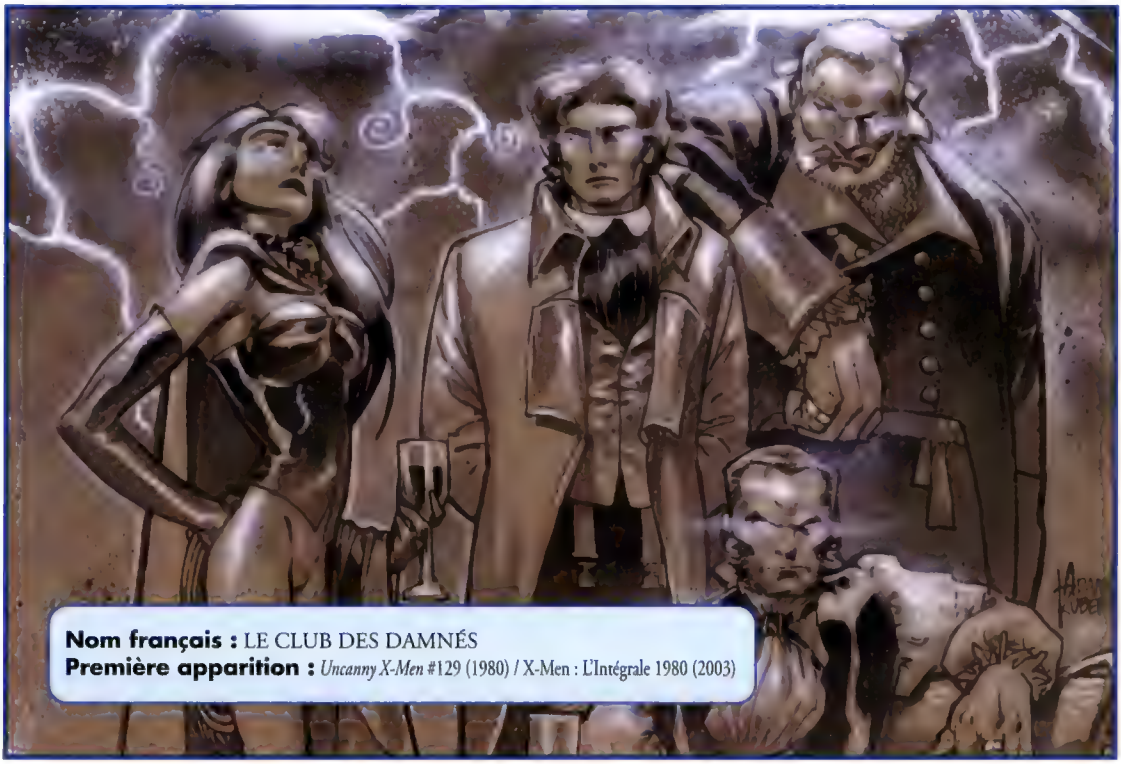



**Nom français :** LE COURTIER DU TEMPS
**Véritable nom :** Inapplicable
**Première apparition :** *Exiles* #1 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 81 kg

Le Courtier n'existe pas au sens conventionnel du terme. Il prétend être en fait le produit de la conscience collective de deux équipes, les Exilés (Exiles) et l'Arme X (Weapon X). Quand les membres de l'équipe acceptent de mener à bien leur mission, il confie un Tallus à chaque groupe. Le Tallus est un guide indiquant aux équipes les démarches à suivre pour réparer chaque dimension. Des doutes subsistent cependant sur la véritable identité – et sur les motivations – du Courtier.

# HELLFIRE CLUB



Dessin : Adam Kubert

**Nom français :** LE CLUB DES DAMNÉS
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #129 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

À la fois austère et prestigieux, c'est un lieu exclusif où ne peuvent entrer que ceux dont la richesse et la puissance dépassent l'entendement. Mais derrière la façade, quelque chose d'autre rôde, quelque chose de diabolique, de mortel, d'irrésistible. Fondé dans les années 1760 à Londres, le Club des Damnés est au départ un lieu de rencontre pour la fine fleur de l'aristocratie britannique. On s'y rencontre pour signer des accords ou pour se livrer à des plaisirs interdits. Dans les années 1770, deux des membres fondateurs du Club émigrent à New York, où ils créent la branche américaine du Club des Damnés.

Durant les siècles qui suivent, le Club continue d'attirer la crème de la crème. Ses cartes de membre sont convoitées par tous ceux qui ont une position et sont considérées comme l'une des plus belles reconnaissances que l'on puisse recevoir. Une invitation à entrer au Club est rarement refusée. Pour la plupart de ses membres – et pour le reste du monde – le Club des Damnés est surtout une organisation respectable où l'élite sociale, économique et politique peut se retrouver.

Mais à l'insu non seulement du monde, mais aussi de la plupart de ses membres, le Club des Damnés compte également un échelon supérieur, ultrasecret, nommé le Cercle Intérieur, dont les membres subversifs conspirent à dominer le monde par leur puissance économique et leur influence politique. Les rangs les plus hauts sont ceux de Roi et Reine, suivis des Fous, des Tours et des Pions. La lutte pour obtenir le titre de Roi ou Reine est féroce, et mène souvent à des conflits d'influence. Le but du Cercle Intérieur demeure toutefois limpide : la partie ne sera finie que lorsque le monde leur appartiendra.

Bienvenue au Club des Damnés, où être membre signifie la réussite absolue… et où être membre du Cercle Intérieur signifie le mal absolu.

# SEBASTIAN SHAW

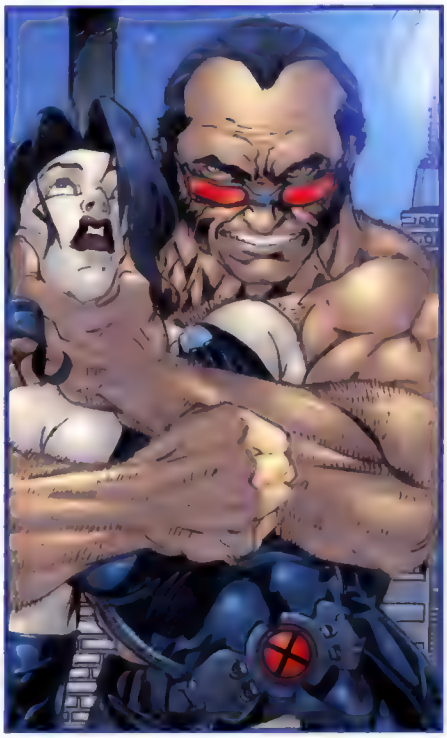
**Nom français :** SEBASTIAN SHAW
**Véritable nom :** Sebastian Hiram Shaw
**Première apparition :** *X-Men* #129 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,89 m
**Poids :** 94 kg
**Yeux :** Noirs
**Cheveux :** Gris

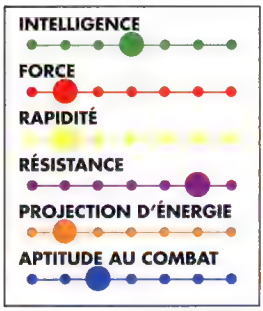
Sebastian Shaw naît d'une famille pauvre, mais ses extraordinaires talents d'homme d'affaires en font un millionnaire avant l'âge de 20 ans. Il prend la tête de Shaw Industries, une multinationale impliquée dans bien des contrats de défense des États-Unis et dans la production de munitions. Son immense richesse et sa puissance lui ouvrent les portes du Club des Damnés (Hellfire Club). Sa brutalité est bientôt mise en évidence lorsqu'il tue le chef du Cercle Intérieur. Tenant désormais les rênes en tant que Roi Noir, il travaille aux côtés d'Emma Frost, la Reine Blanche du Club.

Ayant atteint sa position grâce à un assassinat, Shaw sait qu'il doit surveiller ses arrières. Tour à tour, il est défié par le Fou Blanc renégat Donald Pierce et par son propre fils, Shinobi Shaw, qui veut récupérer pour lui le titre de Roi Noir. Sebastian doit bientôt se cacher, permettant ainsi à la Reine Noire du Club, Séléné (Selene), de prendre le pouvoir.

Quel que soit son poste, l'opportunisme de Shaw est sans limite : avec ou sans le titre de Roi Noir, il fomente des plans pour dominer le monde grâce à sa force, à son argent et à sa puissance.



*Dessin : Salvador Larroca*




**POUVOIRS/ARMES**

• Absorbe l'énergie cinétique des attaques et l'utilise pour augmenter force, vitesse et résistance

# EMMANUEL DACOSTA

**Nom français :** EMMANUEL DACOSTA
**Véritable nom :** Emmanuel DaCosta
**Première apparition :** *Marvel Graphic Novel* #4 (1982) / Top BD 4 (1984)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 85 kg

Valet de chambre sans le sou, Emmanuel DaCosta jure que sa mère deviendra maîtresse du domaine où elle est servante. À l'âge de 20 ans, il fait de ce rêve une réalité. Millionnaire et chef de sa propre entreprise, DaCosta International, Emmanuel est aussi une force politique et économique à lui tout seul. Le Club des Damnés (Hellfire Club) lui propose de devenir l'un de ses membres. Saisissant cette occasion d'étendre sa sphère d'influence, il abandonne sa femme Nina et son fils Roberto (Sunspot). Cet acte revient cependant le hanter quand un mutant l'empoisonne à mort pour permettre à Roberto d'accéder à ses richesses.

## HARRY LELAND

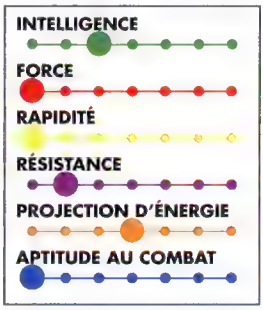
**Nom français :** HARRY LELAND
**Véritable nom :** Harry Leland
**Première apparition :** *X-Men* #129 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 105 kg

L'avocat d'affaires Harry Leland aide Sebastian Shaw à renverser le chef du Club des Damnés (Hellfire Club) et en devient le Fou Noir. Lors d'un combat du Cercle Intérieur contre les X-Men, les deux équipes sont forcées de s'allier contre des Sentinelles (Sentinels). Leland a une crise cardiaque en pleine bataille, mais parvient malgré tout à augmenter la masse de Shaw, projeté en l'air par la Sentinelle Nemrod. Sebastian retombe avec la force d'un petit météore, détruisant Nemrod et sauvant la vie des membres des deux équipes, mais Leland ne survit pas à sa crise cardiaque.

### POUVOIRS/ARMES

• Peut augmenter la masse de toute personne ou objet dans un rayon de 150 mètres




## MASTERMIND

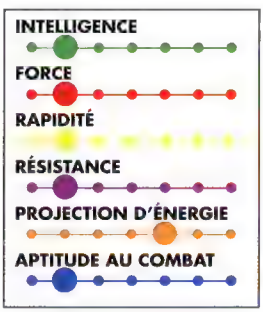
**Nom français :** LE CERVEAU
**Véritable nom :** Jason Wyngarde
**Première apparition :** *X-Men* #4 (1964) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 63 kg

Le Cerveau quitte la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) pour mener sa propre carrière et est bientôt invité dans le Cercle Intérieur du Club des Damnés (Hellfire Club). Il use de ses pouvoirs pour altérer la personnalité de Jean Grey et en faire la Reine Noire du Club, mais Jean, possédée par la Force du Phénix, se libère du contrôle du Cerveau et ouvre son esprit sur le cosmos, le réduisant à un état catatonique. Il se remet, pour succomber finalement au virus Legacy.

### POUVOIRS/ARMES

• Crée des illusions où les victimes peuvent voir, entendre, toucher, sentir des choses imaginaires




## DONALD PIERCE

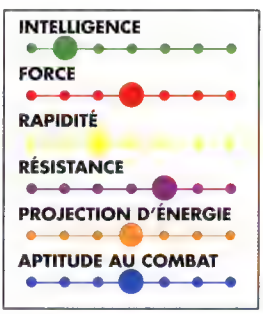
**Nom français :** DONALD PIERCE
**Véritable nom :** Donald Pierce
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #129 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 108 kg

Très grièvement blessé, Donald Pierce est transformé en cyborg par Sebastian Shaw. Lorsque celui-ci prend le contrôle du Club des Damnés (Hellfire Club), il invite Pierce à en devenir le Fou Blanc. C'est ainsi qu'il affronte régulièrement les X-Men. Après une défaite particulièrement brutale, il cherche à se venger à la fois de Shaw et du Professeur X (Professor X). Il échoue et est chassé du Cercle Intérieur, pour se joindre par la suite aux Reavers, d'autres ennemis des X-Men.

### POUVOIRS/ARMES

• Implants technologiques augmentant sa force, son endurance et ses réflexes



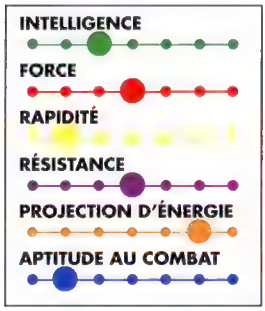
## SELENE

**Nom français :** SÉLÉNÉ
**Véritable nom :** Séléné (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *New Mutants* #9 (1983) / Titans 67 (1984)

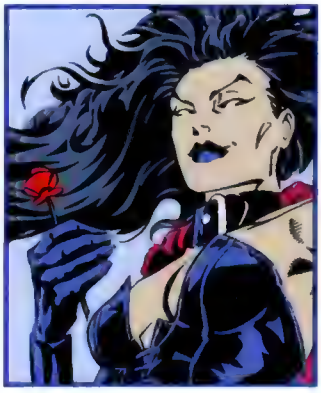
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 64 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Draine la force vitale d'autrui et utilise l'énergie pour préserver sa jeunesse et sa beauté




La puissante Séléné ne peut vieillir ni s'enlaidir… tant qu'elle draine l'énergie vitale d'autrui. Ce régime anti-vieillesse porte ses fruits. Lors d'une restructuration du Club des Damnés (Hellfire Club), Séléné est recrutée dans le Cercle Intérieur, de même que son grand prêtre, Friedrich Von Roehm, et accède plus tard au poste de Reine Noire. Son plus récent exploit est d'avoir fait chanter Roberto DaCosta (Sunspot) pour qu'il rejoigne le Cercle contre son gré, en tant que Tour Noire.



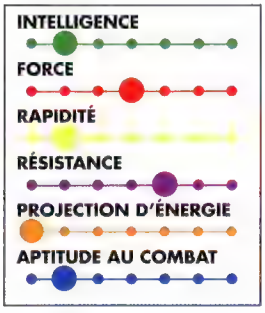
## SHINOBI SHAW

**Nom français :** SHINOBI SHAW
**Véritable nom :** Shinobi Shaw
**Première apparition :** *X-Factor* #67 (1991) / Facteur-X 19 (1992)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 74 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Peut modifier la densité de la structure moléculaire de son corps




L'enfant gâté du milliardaire Sebastian Shaw parvient à amasser sa propre fortune et à racheter Shaw Industries, évinçant ainsi son père. Dans la confrontation qui s'ensuit, Shinobi tue apparemment Sebastian, et usurpe le poste de Roi Noir du Club des Damnés (Hellfire Club), dont il réforme le Cercle Intérieur en recrutant une myriade de nouveaux membres. Mais Shinobi apprend bientôt que son père est toujours en vie ; celui-ci ne tarde pas à reconquérir son titre de Roi Noir.

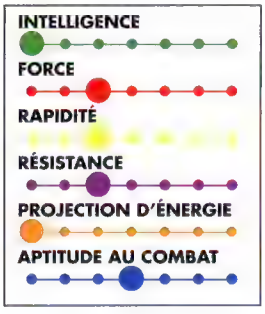
## FRIEDRICH VON ROEHM

**Nom français :** FRIEDRICH VON ROEHM
**Véritable nom :** Friedrich Von Roehm
**Première apparition :** *New Mutants* #22 (1984) / Titans 79 (1985)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 85 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Attributs empruntés au loup, sens aiguisés, grande agilité




Friedrich Von Roehm est programmé par Séléné (Selene) pour entrer dans un état de semi-lycanthropie quand elle le désire. Convoqué par cette dernière dans sa joaillerie de Manhattan, il l'aide à s'établir un pied-à-terre d'où elle peut mener à bien ses plans. Il lui suggère également d'entrer au Club des Damnés (Hellfire Club). Quand elle est acceptée comme Reine Noire du Cercle Intérieur, Friedrich en devient la Tour Noire. Lors d'un combat entre le Cercle et les X-Men, il est désintégré par une Sentinelle (Sentinel).

# HELLIONS

Les Hellions sont entraînés en secret pour des missions confidentielles.

Emma Frost, la Reine Blanche, les a réunis pour servir le Cercle Intérieur du Club des Damnés (Hellfire Club).

Ces jeunes mutants apprennent à utiliser leurs pouvoirs à l'Académie du Massachusetts, une école privée située à Snow Valley et dont Frost est le proviseur.

Les Hellions servent régulièrement les intérêts du Cercle Intérieur en leur permettant, par des moyens légaux et illégaux, d'étendre leur puissance économique et politique. Fréquemment, ces missions les amènent à affronter les Nouveaux Mutants (New Mutants).

Mais au final, le groupe échoue.

Seuls quelques chanceux survivent à une terrible rencontre entre le Club des Damnés et Trevor Fitzroy.

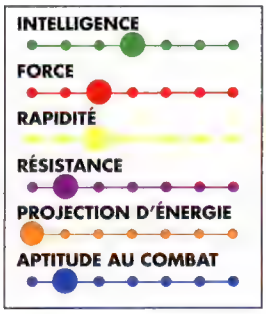
*Dessin : Jim Cheung*

**Nom français :** LES HELLIONS
**Première apparition :** *New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

## CATSEYE

**POUVOIRS/ARMES**

• Prend une forme féline, couleur lavande, possédant une force, des sens et une agilité hyper-développés




**Nom français :** CATSEYE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

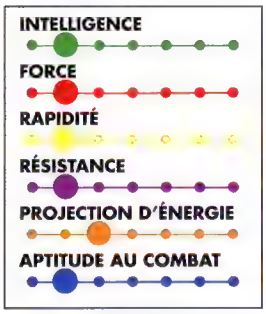
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 63 kg

Abandonnée à la naissance par ses parents, Catseye est élevée par un chat. Emma Frost la découvre et lui fait comprendre que c'est une mutante, et Catseye se prend d'affection pour cette femme qu'elle finira par voir comme une nouvelle mère. Grâce à Frost, elle passe de l'illettrisme à un niveau de lecture amplement suffisant en moins d'un an. Elle et rejoint les Hellions, mais meurt lors de l'attaque de Trevor Fitzroy contre le Club des Damnés (Hellfire Club). Elle réapparaît plus tard, apparemment ressuscitée.

## EMPATH

**POUVOIRS/ARMES**

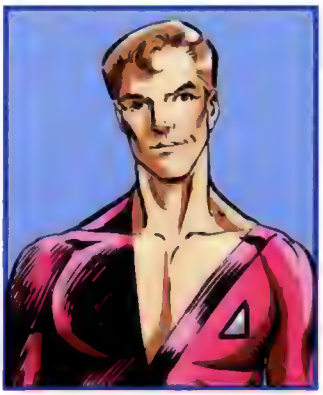
• Détecte et altère l'état émotionnel des personnes qui l'entourent




**Nom français :** EMPATH
**Véritable nom :** Manuel Alfonso Rodrigo de la Rocha
**Première apparition :** *New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 72 kg

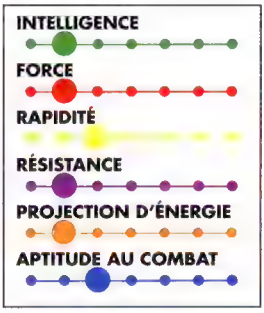
Lors des fréquents combats opposant les Hellions aux Nouveaux Mutants (New Mutants), Empath et Magma craquent l'un pour l'autre. Quand Emma Frost capture les Nouveaux Mutants et leur lave le cerveau pour qu'ils deviennent des Hellions, les deux jeunes mutants nouent une idylle. Ils survivent au massacre des Hellions par Trevor Fitzroy et s'installent dans la jungle amazonienne natale de Magma. Mais leur histoire s'achève lorsque Magma se demande si ses sentiments sont réels ou le fruit des pouvoirs d'Empath.



## JETSTREAM

**POUVOIRS/ARMES**

• Génère une énergie thermochimique
• Peut voler




**Nom français :** JETSTREAM
**Véritable nom :** Haroun ibn Sallah al-Rashid
**Première apparition :** *New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 65 kg

Le corps de Jetstream ne peut supporter les puissantes énergies qu'il génère et, un jour, sa peau s'enflamme en vol. Pour le sauver et s'assurer qu'il puisse toujours user de ses pouvoirs, les Hellions fournissent à Haroun un système bionique lui permettant de contenir, de stocker et de canaliser sa puissance. Jetstream se sent redevable envers le Club des Damnés (Hellfire Club) et lui dévoue sa vie, qui ne durera pas. C'est le premier Hellion à mourir des mains de Trevor Fitzroy.

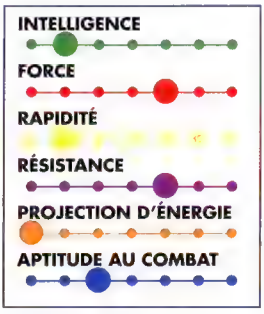
## BEEF

**Nom français :** BEEF
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New Warriors* #19 (1991)
Inédite en France

**Taille :** 2,01 m
**Poids :** 112 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Masse musculaire augmentée : taille, force, endurance surhumaines



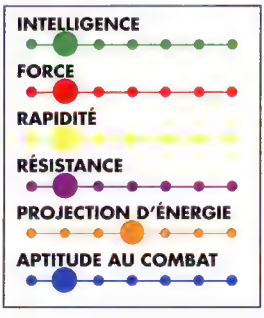

## BEVATRON

**Nom français :** BEVATRON
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New Warriors* #19 (1991)
Inédite en France

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 67 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Stocke la bioélectricité dans ses cellules et la décharge sous la forme de rafales d'électricité à haute tension




## ROULETTE

**Nom français :** ROULETTE
**Véritable nom :** Jennifer Stavros
**Première apparition :**
*New Mutants* #16 (1984)
Titans 74 (1985)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 40 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère des disques d'énergie noirs et blancs, provoquant respectivement mauvaise et bonne fortune

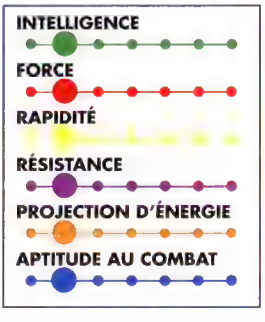
## TAROT

**Nom français :** TAROT
**Véritable nom :**
Marie-Ange Colbert
**Première apparition :**
*New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 51 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Matérialise les personnages et objets ornant ses cartes de tarot



# MARAUDERS

*Dessin : Joe Madureira*

Quand le sang coule, quand la terreur et le chaos règnent, les Maraudeurs ne sont jamais loin. Ces assassins mutants ne laissent derrière eux que la dévastation : des innocents massacrés, des maisons brûlées, des vies brisées. Et ils en redemandent.

Ce sont des tueurs sans scrupules ni morale, au service des objectifs terroristes de leur maître, Sinistre (Mr. Sinister). De l'annihilation d'un groupe de faibles mutants à la destruction du Manoir Xavier (Xavier Mansion), les Maraudeurs sont à la fois violents, vicieux et méticuleux. Pour eux, le succès est à la hauteur du nombre de cadavres qu'ils laissent derrière eux. Nulle vie n'est sacrée. Nul abri n'est assez sûr. Nul n'est en sécurité. Quand la bonté et la pitié détournent les yeux, les Maraudeurs sont là.

Que le carnage commence.

# MR. SINISTER

**Nom français :**
MISTER SINISTRE
**Véritable nom :** Nathaniel Essex
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #213 (1987)
Spécial Strange 58 (1988)

**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 114 kg
**Yeux :** Rouges
**Cheveux :** Noirs

Le Dr Nathaniel Essex, généticien génial vivant au temps de l'Angleterre victorienne, mène des recherches pour en apprendre plus sur les mutants. Il est critiqué pour ses méthodes peu orthodoxes par ses pairs qui, choqués, le rejettent de la Société Royale. Répudié, il fait la connaissance d'Apocalypse, qui lui donne la capacité de contrôler les molécules de son corps, lui permettant d'être insensible à toute attaque et de changer son apparence à souhait. De nouveau motivé, Sinistre étudie pendant plus d'un siècle certaines souches génétiques et en vient à la conclusion que les gènes de Scott Summers (Cyclops) et de Jean Grey pourraient donner naissance à un mutant incroyablement puissant. Sinistre retrouve donc le jeune Scott à l'hôpital, la nuit suivant l'accident d'avion qui a tué ses parents. Prenant une apparence humaine, il s'arrange pour que Scott et son frère Alex (Havok) soient transférés dans un orphelinat où il pourra les étudier.

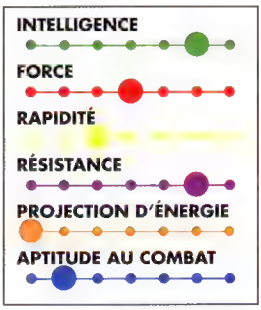
Sinistre fournit à Scott les lunettes qui contrôlent ses rafales optiques et efface de l'esprit du jeune mutant l'année durant laquelle il a mené des expériences sur lui. Cyclope croit ainsi avoir été dans le coma tout ce temps. Sinistre orchestre aussi l'adoption d'Alex. Cependant, quand le Professeur X (Professor X) recrute Cyclope, les plans de Sinistre – qui voulait utiliser Scott comme pion – échouent. Plus tard, il trompe Gambit pour qu'il rassemble un groupe d'assassins, les Maraudeurs (Marauders), afin de massacrer les Morlocks, qu'il juge génétiquement inutiles.

Plus tard, les Maraudeurs et Sinistre attaquent les X-Men et démolissent l'Institut Xavier (Xavier Institute). Durant l'attaque, il révèle à Cyclope son vrai passé. Mais quand il menace la vie de Jean Grey, Scott l'atomise grâce à sa rafale optique. Sinistre a survécu, en partie grâce à sa forme malléable.

*Dessin :*
*Tom Raney*

## POUVOIRS/ ARMES

- Contrôle chaque molécule de son corps
- Télépathie



## MALICE

**POUVOIRS/ARMES**

• Être d'énergie psionique pure pouvant fusionner avec l'esprit de toute créature

**Nom français :** MALICE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #210 (1986) / Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** Inapplicable
**Poids :** Inapplicable

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

L'entité psionique Malice est recrutée par Sinistre (Mr. Sinister) parmi ses Maraudeurs (Marauders). Elle prend possession du corps de plusieurs membres féminins des X-Men, telles Dazzler, Malicia (Rogue) ou Tornade (Storm). Mais cette dernière a trop de volonté, et éjecte Malice de son corps. Durant une attaque des Maraudeurs contre Polaris, l'entité prend possession de la mutante. Leurs matrices énergétiques se confondent et les deux femmes fusionnent. Sinistre savait que cela arriverait, mais n'en a pas informé Malice, car il veut maintenant lancer cette nouvelle entité contre les X-Men, dont fait partie Havok, l'amant de Polaris.

Plus tard, Malice parvient à se libérer du corps de Polaris quand Zaladane vole temporairement les pouvoirs magnétiques de la mutante. Mais elle ne profite pas longtemps de sa liberté : Sinistre, lassé de sa présence, la tue.

*Dessin : Marc Silvestri*

## VERTIGO

**POUVOIRS/ARMES**

• Perturbe psioniquement l'équilibre d'autrui

**Nom français :** VERTIGO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Marvel Fanfare* #1 (1982) / Strange Spécial Origines 308 (1995)

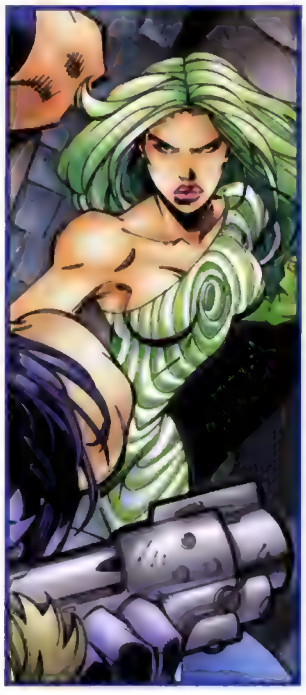
**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 57 kg

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Née en Terre Sauvage – jungle préhistorique cachée dans l'Antarctique – Vertigo acquiert ses pouvoirs grâce aux manipulations génétiques de Brainchild. Elle se joint aux Mutés de la Terre Sauvage (Savage Land Mutates) et aide ses compatriotes à combattre leurs ennemis, les X-Men.

Mais le monde extérieur l'appelle, et Vertigo abandonne la Terre Sauvage pour une autre existence, tout aussi sauvage, au sein des Maraudeurs (Marauders). Elle use avec joie de ses pouvoirs aux côtés de la sanguinaire équipe et prend un grand plaisir à massacrer les Morlocks dans les tunnels de Manhattan. Quand elle perd la vie durant une invasion de démons, elle goûte encore aux joies de la génétique : Sinistre (Mr. Sinister) la clone à partir d'un échantillon ADN prélevé sur son corps.

La mort et la résurrection n'ont pas étanché sa soif de sang, et Vertigo quitte les Maraudeurs pour rejoindre une armée entièrement composée de femmes surhumaines. Elle a depuis retrouvé les Mutés de la Terre Sauvage.



*Dessin : Joe Madureira*

## ARCLIGHT

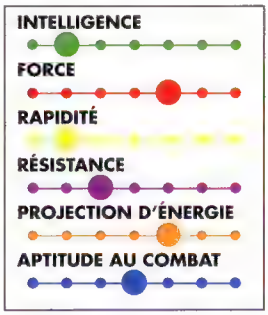
**Nom français :** ARCLIGHT
**Véritable nom :** Philippa Sontag
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #210 (1986) / Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 62 kg

Dans les tunnels de New York, Arclight participe à la plus tristement célèbre des missions des Maraudeurs (Marauders) : le massacre des Morlocks. Après avoir mené à bien ce génocide, elle meurt malgré ses capacités surhumaines lors de l'invasion de Manhattan par des démons. Mais pour Arclight, la mort n'est que temporaire car Sinistre (Mr. Sinister) utilise de l'ADN qu'il lui a préalablement prélevé pour cloner et ressusciter la jeune femme. Elle sert un temps pour une armée surhumaine entièrement composée de femmes.

### POUVOIRS/ARMES

• Canalise l'énergie sismique à travers ses mains pour provoquer des ondes de choc ou des tremblements de terre




## HARPOON

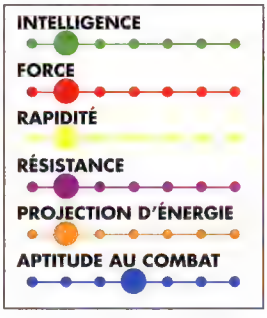
**Nom français :** HARPON
**Véritable nom :** Kodiak Noatak
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #210 (1986) / Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 78 kg

Féroce, sanguinaire et dévoué, Harpon envahit les tunnels de New York, avec la ferme intention de tuer tous les Morlocks. Un objectif accompli malgré la résistance farouche des X-Men. Tandis que les autres Maraudeurs (Marauders) massacrent, Harpon transperce les ailes d'Archangel, ce qui provoquera par la suite leur amputation. Il réduit également Shadowcat à l'état de fantôme et blesse grièvement Colossus en l'empêchant temporairement de reprendre sa forme normale.

### POUVOIRS/ARMES

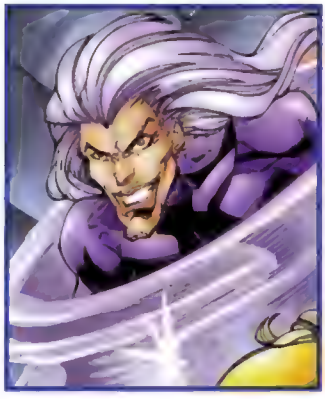
• Crée des projectiles en transformant des objets longs et fins en une forme de bioénergie




## RIPTIDE

**Nom français :** RIPTIDE
**Véritable nom :** Janos Quested
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #210 (1986) / Spécial Strange 56 (1988)

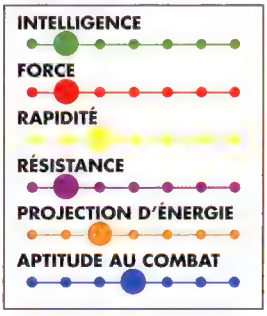
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 71 kg



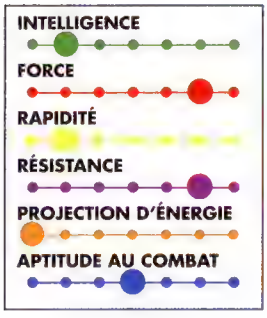
Riptide possède déjà la capacité de tourner sur lui-même à des vitesses ahurissantes avant que Sinistre (Mr. Sinister) ne l'améliore génétiquement. En mission dans les tunnels des Morlocks, il blesse grièvement Diablo (Nightcrawler), un crime que Colossus ne laisse pas impuni : il brise la nuque de Riptide. Bien que celui-ci ait survécu à cette rencontre, il meurt durant l'invasion de Manhattan par des démons. Mais Sinistre possède toujours son ADN, et Riptide peut donc toujours revenir en tant que clone.

### POUVOIRS/ARMES

• Capacité de tourner sur lui-même à haute vitesse
• Sécrète une substance calcaire prenant la forme de shurikens ultra-denses



## BLOCKBUSTER

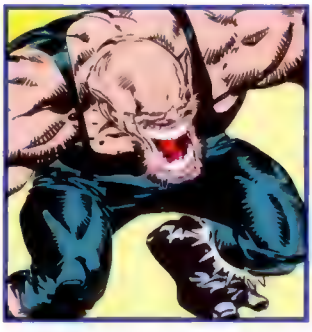



**Nom français :** BLOCKBUSTER
**Véritable nom :** Michael Baer
**Première apparition :**
*X-Factor* #10 (1986)
Spidey 97 (1988)

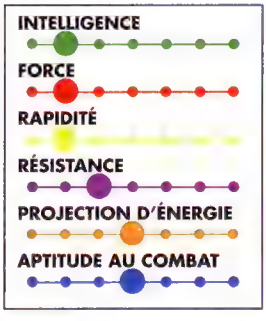
**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 173 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force, endurance et résistance surhumaines



## PRISM

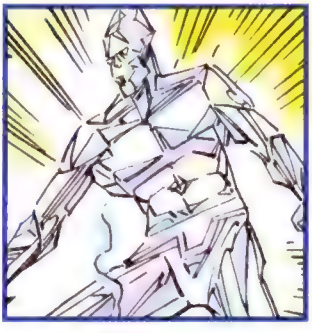



**Nom français :** PRISME
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #210 (1986)
Spécial Strange 56 (1988)

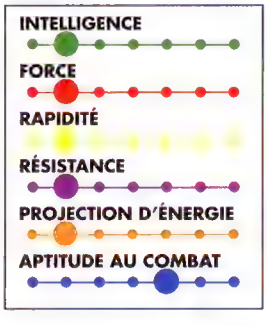
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 117 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Réfraction amplifiée de l'énergie dirigée contre lui vers sa source



## SCALPHUNTER



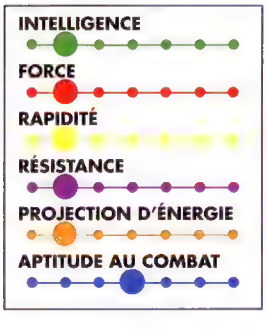

**Nom français :** LONG-COUTEAU
**Véritable nom :** Grey Crow
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #210 (1986)
Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** 2,01 m
**Poids :** 92 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Technoforme, capable de manipuler les composants mécaniques pour les assembler en diverses configurations

## SCRAMBLER




**Nom français :** SCRAMBLER
**Véritable nom :** Kim Il Sung
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #210 (1986)
Spécial Strange 56 (1988)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 65 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère une énergie disruptive qui altère le bon fonctionnement de tout système qu'il touche, mécanique ou organique

# MORLOCKS

**Nom français :** LES MORLOCKS
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #169 (1983) / X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

*Dessin : Shawn Martinbrough*

Ce sont des mutants. Ils ne veulent pas être des héros. Ils ne veulent pas être des vilains.

Ils veulent juste qu'on les laisse en paix.

C'est un souhait qui semble cruellement irréalisable.

Formée de mutants que la société a bannis, la communauté des Morlocks emprunte son nom à la race souterraine décrite par H.G. Wells dans *La Machine à remonter le temps*. Les Morlocks vivent loin d'une société qui les méprise et les ridiculise, dans les tunnels militaires abandonnés de New York. Ils espèrent ainsi échapper à un monde qui les hait.

Leur cachette devient bientôt leur cimetière.

Décidant que les Morlocks sont ce que la diversité génétique planétaire a à offrir de plus pauvre, Sinistre (Mr. Sinister) orchestre leur annihilation. Avec une brutalité sans pareille, les Maraudeurs (Marauders) envahissent les tunnels et tuent tous les Morlocks qu'ils rencontrent. Même les X-Men ne parviennent pas à stopper le carnage des vilains.

Une fois la folie passée, les quelques Morlocks survivants quittent le lieu du massacre et s'éparpillent à travers le pays. Vivant sous les rues des plus grandes villes, ils craignent désormais une nouvelle menace : celle des Sentinelles (Sentinels).

# CALLISTO

Callisto, jeune et belle, a une vie parfaite. Mais un accident la prive de son œil droit et la défigure terriblement. Forcée de faire face à une nouvelle réalité, elle s'aperçoit que le monde n'a que faire d'une belle femme qui a perdu sa beauté.

Effrayée, seule, elle s'enfuit dans les bas-fonds, à l'abri des regards inquisiteurs. Elle trouve un tunnel militaire abandonné construit sous les rues de Manhattan dans les années 50, et en fait son foyer.

Avec l'aide de Caliban, Callisto trouve d'autres mutants rejetés par la société. Réalisant qu'elle n'est pas la seule à vouloir fuir le monde "de la surface", elle réunit ce groupe de mutants qu'elle nomme les Morlocks.

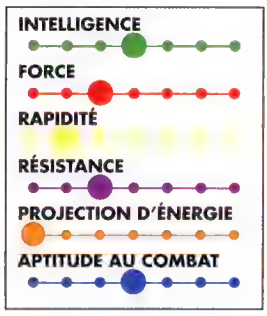
**Nom français :** CALLISTO
**Véritable nom :** Inconnu (sans doute Callisto)
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #169 (1983)
X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 63 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Dans l'exercice de ses fonctions, elle rencontre les X-Men, et s'éprend d'Archangel. Usant de mesures extrêmes pour s'assurer de son affection, elle le kidnappe, espérant en faire son prince. Mais les X-Men partent à la recherche de leur camarade et Callisto doit affronter Tornade (Storm) en combat singulier. Elle perd la bataille… et Archangel.

Peu après, Callisto et ses protégés sont victimes du massacre perpétré par les Maraudeurs (Marauders). Elle perd une grande partie de ceux qui vivaient avec elle, mais survit avec quelques autres. Récupérant de ses blessures, elle doit quitter les tunnels… laissant le champ libre à Masque, qui prend le contrôle des Morlocks.

Après la mort de Masque, Callisto reprend les rênes du groupe et comprend que si sa beauté n'est plus, personne ne peut lui enlever la beauté de son âme, son infinie compassion pour les parias plus faibles qu'elle.




## POUVOIRS/ ARMES

- Cinq sens hyper-développés

*Dessin : Joe Madureira*

## ANGEL DUST

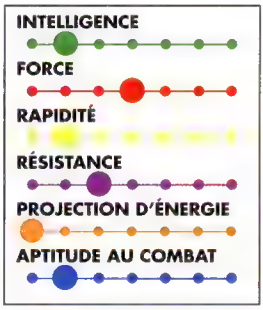
**Nom français :** ANGEL DUST
**Véritable nom :** Christine (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Morlocks* #1 (2002) / Inédite en France

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 56 kg

Quand Angel Dust, une jeune mutante terrifiée, rejoint les Morlocks de Chicago, elle laisse derrière elle des parents déroutés qui ne savent ni sa destination ni ses motivations. Après qu'Angel Dust et les autres Morlocks se sont jurés de résoudre chacun un problème "de la surface", elle retourne annoncer à ses parents que c'est une mutante, pensant qu'ils la chasseront aussitôt. À sa grande surprise, ses parents se montrent compréhensifs, et après avoir aidé ses camarades à détruire une base des Sentinelles (Sentinels), elle rentre chez elle.

### POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine temporaire obtenue par une surcharge chimique provoquée par l'adrénaline




## ARTIE

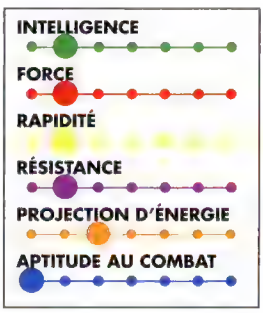
**Nom français :** ARTIE
**Véritable nom :** Arthur Maddicks
**Première apparition :** *X-Factor* #2 (1986) / Spidey 89 (1987)

**Taille :** 1,28 m
**Poids :** 30 kg

Défiguré et rendu muet par sa mutation, le jeune Artie refuse les plans diaboliques, quoique partant d'une bonne intention, de son père pour lui rendre sa forme humaine. Il est sauvé par les X-Men originels et son père meurt dans l'affrontement. Orphelin, Artie vit chez les X-Men et rencontre Sangsue (Leech), l'un des Morlocks. Ensemble, ils s'inscrivent comme étudiants à l'Académie du Massachusetts, où ils apprennent à parfaire leurs capacités.

### POUVOIRS/ARMES

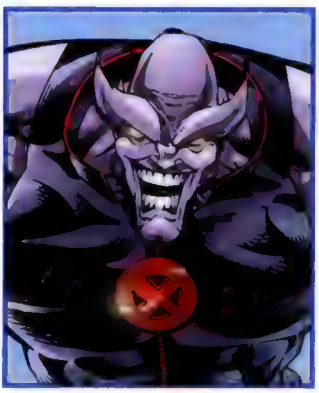
• Communique à travers des projections visuelles de sa pensée




## CALIBAN

**Nom français :** CALIBAN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #148 (1981) / X-Men : L'Intégrale 1981 (2004)

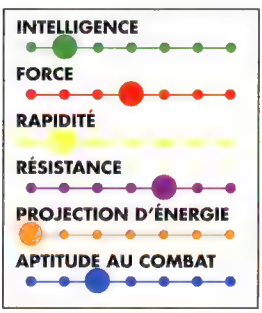
**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 67 kg



Même parmi ses semblables, les Morlocks, l'enfantin Caliban lutte contre la solitude. Après que Shadowcat l'a repoussé dans un night-club de New York, les Morlocks la kidnappent pour la forcer à l'épouser. Mais il réalise que ce n'est pas le désir de Shadowcat et il la libère ; les deux deviennent amis. Pensant que de plus grands pouvoirs l'aideront à affronter ses problèmes, il accepte ensuite d'être transformé en Cavalier d'Apocalypse. Mais quand celui-ci est vaincu, Caliban retrouve sa forme originelle.

### POUVOIRS/ARMES

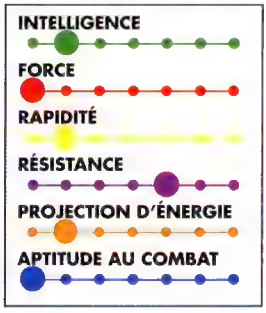
• Sent la présence d'autres mutants dans un rayon de 20 kilomètres
• Force surhumaine accordée par Apocalypse



## CELL

**POUVOIRS/ARMES**

• Acides digestifs brûlant la matière qu'ils touchent




**Nom français :** CELL
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Morlocks* #1 (2002) / Inédite en France

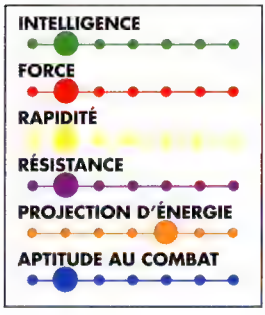
**Taille :** 1,77 m
**Poids :** Indéterminé

Cell pense avoir tout connu avec son gang de Chicago… jusqu'à ce que la balle d'un policier ne le transperce, le transformant en un organisme unicellulaire flottant dans les égouts de la ville. Les Morlocks sauvent le mutant, toujours poursuivi par la police, et Cell se joint au groupe. Quand ils attaquent la base des Sentinelles (Sentinels), il retient leur commandant tandis que ses amis s'échappent. Une Sentinelle provoque une explosion qui tue à la fois Cell et le commandant, et détruit l'endroit.

## ELECTRIC EVE

**POUVOIRS/ARMES**

• Absorbe, stocke et projette de l'électricité




**Nom français :** ELECTRIC EVE
**Véritable nom :** Eve (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Men0: Millenial Visions* 2001 (2000) / Inédite en France

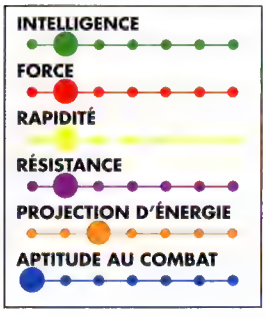
**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 63 kg

Écolière à Chicago, Eve tombe amoureuse de deux choses aussi dangereuses l'une que l'autre : l'héroïne et son dealer. Ricky profite d'Eve, qu'il pousse à se prostituer. C'est à ce moment-là que les pouvoirs de la jeune femme se manifestent, tuant ainsi son client. Terrifiée, elle fuit le lieu du crime et demande de l'aide aux Morlocks. Avec leur appui, elle se venge de Ricky, en électrocutant son ex-amant et dealer dans sa piscine privée. Peu après, Eve et les autres Morlocks quittent Chicago définitivement.

## LEECH

**POUVOIRS/ARMES**

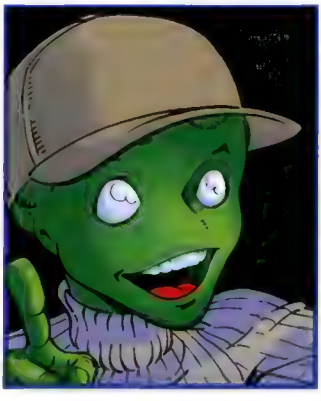
• Annule les capacités surhumaines, mutantes ou non, d'autrui




**Nom français :** SANGSUE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #179 (1984) / X-Men : L'Intégrale 1984 (2005)

**Taille :** 1,28 m
**Poids :** 30 kg

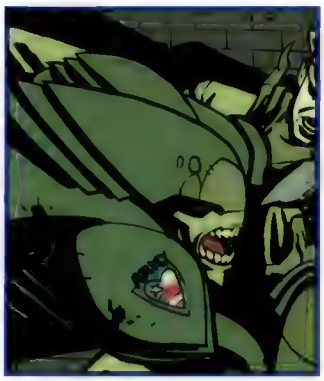
Sangsue vit une existence solitaire parmi les Morlocks, jusqu'à ce que ses pouvoirs empêchent Annalee de se suicider suite aux meurtres de ses enfants. Il considère bientôt celle-ci comme sa mère, jusqu'à ce qu'elle décède, massacrée par les Maraudeurs (Marauders). Sangsue, anéanti, est recueilli par les premiers X-Men et rencontre Artie, un autre orphelin, avec qui il forge une amitié durable. Un jour, Sangsue est kidnappé par le programme Arme X (Weapon X), qui utilise ses pouvoirs pour garder d'autres mutants captifs.



## LITTERBUG

**Nom français :** LITTERBUG
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men: Millenial Visions* 2001 (2000) / Inédite en France

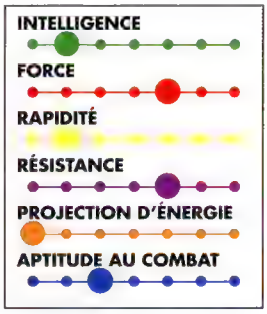
**Taille :** 1,98 m
**Poids :** 146 kg



Mécanicien de l'armée américaine, Litterbug aide à construire des Sentinelles (Sentinels). Mais quand ses pouvoirs mutants se manifestent, il déserte, sachant que l'armée ainsi que les Sentinelles seront bientôt après lui. À Chicago, il se réfugie dans les tunnels des Morlocks. Voyant à quel point ses amis craignent une attaque des Sentinelles, il leur permet de capturer l'un des robots afin de l'utiliser comme cheval de Troie pour s'infiltrer dans leur base. Une fois les Sentinelles détruites, les Morlocks quittent Chicago.

**POUVOIRS/ARMES**

• Exosquelette chitineux le protégeant




## MASQUE

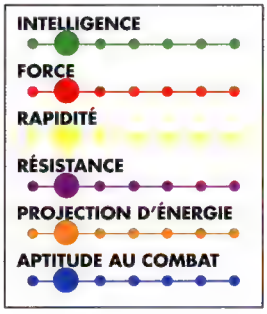
**Nom français :** MASQUE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #169 (1983) / X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 63 kg

La plupart des Morlocks se contentent de vivre à l'écart de la société, mais Masque veut autre chose : le pouvoir. Quand Callisto quitte le groupe pour s'occuper des membres blessés lors du massacre des Maraudeurs (Marauders), Masque usurpe sa place et prend le contrôle des Morlocks. Sous son influence, l'équipe s'allie à la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) et combat l'équipe menée par Nathan Summers. Dans la bataille qui s'ensuit, il est tué par Shatterstar.

**POUVOIRS/ARMES**

• Peut réarranger la peau des substances organiques et leur donner n'importe quelle apparence




## POSTMAN

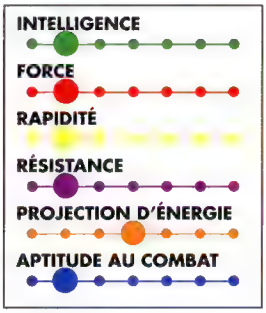
**Nom français :** POSTMAN
**Véritable nom :** David (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Morlocks* #1 (2002) / Inédite en France

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 76 kg

Vivant à la surface, David a tout ce qu'il pourrait désirer : un travail gratifiant à la poste et une femme magnifique, Erica. Mais sa vie s'écroule quand ses pouvoirs mutants se manifestent et qu'il efface accidentellement la mémoire de sa femme. Paniqué, Postman se cache parmi les Morlocks de Chicago. Rongé par la culpabilité, il écrit une lettre d'adieu à Erica. Avec l'aide des Morlocks, il livre sa missive à sa femme, hospitalisée et dans le coma, mais ne peut rien faire pour la sortir de son état végétatif.

**POUVOIRS/ARMES**

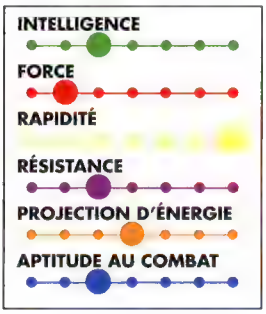
• Peut télépathiquement effacer le contenu du cortex cérébral d'autrui



## MIKHAIL RASPUTIN

**POUVOIRS/ARMES**

• Ouvre des portails dimensionnels permettant de voyager d'une réalité à l'autre




**Nom français :** MIKHAIL RASPOUTINE
**Véritable nom :** Mikhail Raspoutine
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #285 (1992) / Spécial Strange 85 (1993)

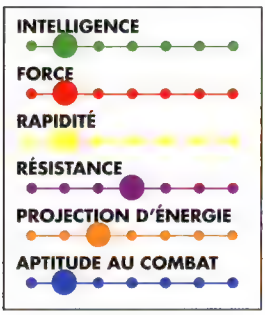
**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 101 kg

Mikhail Raspoutine, cosmonaute russe et frère de Colossus et de Magie (Magik), est présumé mort lorsque sa navette disparaît. Or, il a survécu, mais des années passées à errer dans d'étranges dimensions ont eu raison de sa santé mentale. De retour sur Terre, il est rendu fou par les images de son passé. Il recouvre la paix aux côtés des Morlocks dans les tunnels de Manhattan, retrouvant même assez de stabilité mentale pour diriger le groupe pendant un temps.

## SHATTER

**POUVOIRS/ARMES**

• Cristallise les liquides




**Nom français :** SHATTER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Morlocks* #1 (2002) / Inédite en France

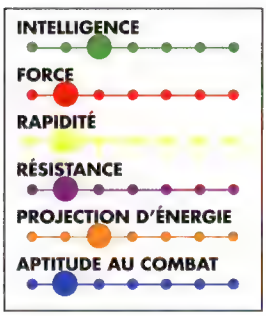
**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 67 kg

La découverte de sa nature mutante terrasse Shatter. La seule issue pour lui est le suicide. Après avoir cristallisé les cellules de son corps, il se met un pistolet sur la tempe et appuie sur la gâchette. Mais la balle ne fait qu'érafler sa forme cristalline. Refusant de vivre au milieu d'êtres qui le craignent, Shatter rejoint les Morlocks dans les souterrains de Chicago. Avec leur aide, il réalise son dernier vœu concernant la surface : empêcher son meilleur ami, un chien nommé Hank, d'être piqué.

## TRADER

**POUVOIRS/ARMES**

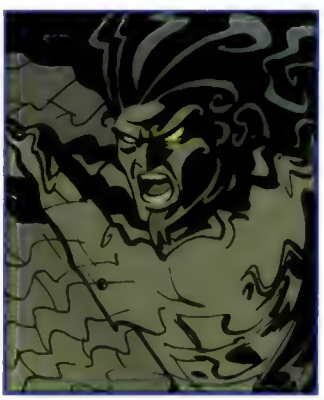
• Voile la rétine de tous ceux qui le voient, lui permettant une quasi-invisibilité en se fondant dans les ombres et les murs




**Nom français :** TRADER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Morlocks* #1 (2002) / Inédite en France

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 78 kg

En cachant ses pouvoirs mutants, Trader parvient à vivre agréablement et à travailler en tant que courtier. Il profite de tous les avantages de son salaire à six chiffres… jusqu'à ce qu'un collaborateur le dénonce comme étant un mutant. Fuyant le mépris de ses employés et de ses clients, il trouve refuge auprès des Morlocks et leur demande de l'aider à se venger de celui qui l'a trahi. Son désir ne sera jamais réalisé : quand la police de Chicago envahit les tunnels pour en chasser les Morlocks, Trader s'interpose entre Electric Eve et une balle qui lui était destinée et meurt.



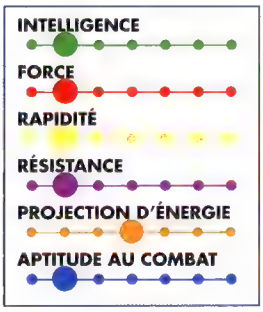
## ANNALEE

**Nom français :** ANNALEE
**Véritable nom :** Annalee (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Power Pack* #12 (1985) / Spidey 76 (1986)

**Taille :** 1,58 m
**Poids :** 74 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Projection de ses émotions sur autrui, les poussant à ressentir la même chose qu'elle



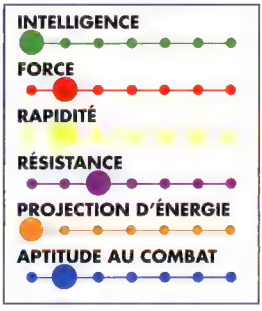

## APE

**Nom français :** SINGE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Power Pack* #12 (1985) Spidey 76 (1986)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 67 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Structure moléculaire malléable lui permettant de prendre l'apparence de n'importe quel objet solide



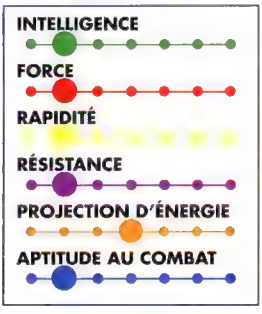

## BEAUTIFUL DREAMER

**Nom français :** JOLI-RÊVE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Power Pack* #12 (1985) Spidey 76 (1986)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 51 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Altère les souvenirs d'autrui



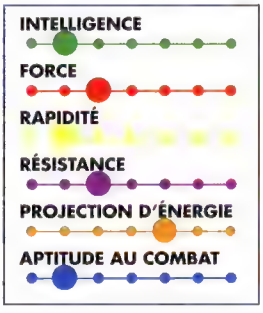

## BLOWHARD

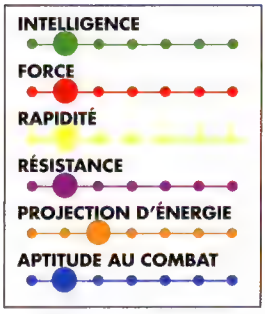
**Nom français :** BLOWHARD
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Factor* #11 (1986) Spidey 98 (1988)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 99 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère des vents violents





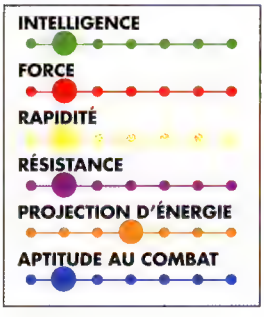

**Nom français :** CYBELLE
**Véritable nom :** Cybelle
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #211 (1986)
Spécial Strange 57 (1988)

**Taille :**
1,67 m
**Poids :**
58 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Sécrète facilement une sueur acide

## CYBELLE



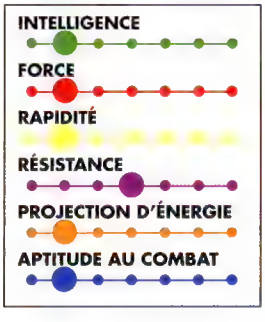

**Nom français :** ERG
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Power Pack* #12 (1985)
Spidey 76 (1986)

**Taille :**
2,01 m
**Poids :**
86 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Absorbe différents types d'énergie dans les cellules de son corps, les métabolise sous forme d'électricité et les relâche par son œil gauche

## ERG



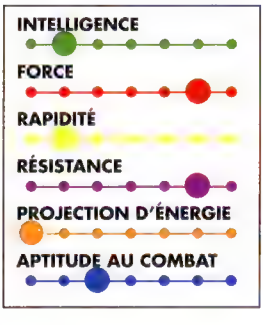

**Nom français :** LE GUÉRISSEUR
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #179 (1984)
X-Men : L'Intégrale 1984 (2005)

**Taille :**
1,93 m
**Poids :**
94 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Utilise l'énergie du gène mutant pour guérir rapidement blessures et maladies

## HEALER




**Nom français :** HEMINGWAY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Generation X* #5 (1995)
Spécial Strange 113 (1996)

**Taille :**
2,16 m
**Poids :**
216 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Exosquelette naturel indestructible lui prodiguant une force et une résistance surhumaines

## HEMINGWAY

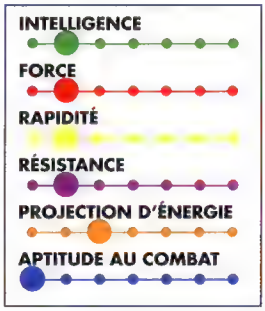
## PIPER

**Nom français :** LE FIFRE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Power Pack* #11 (1985)
Spidey 75 (1986)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 76 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Capacité de contrôler les animaux grâce à la musique qu'il joue



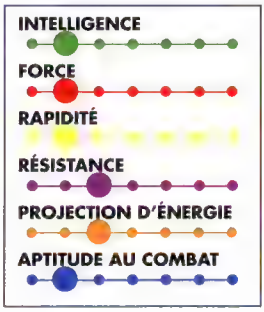

## PLAGUE

**Nom français :** PESTE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #169 (1983)
X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 58 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Adapte son système immunitaire à n'importe quel virus, lui permettant de le faire muter et de le transmettre à autrui par simple contact



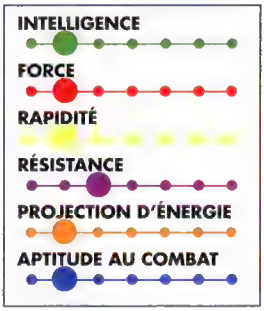

## SACK

**Nom français :** SACK
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #323 (1995)
Spécial Strange 115 (1996)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** Indéterminé

### POUVOIRS/ARMES

• Forme flasque lui permettant une grande résistance face aux armes contondantes



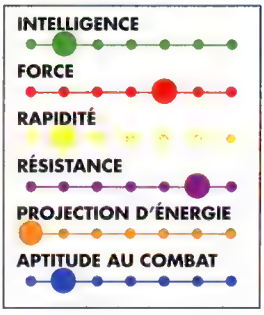

## SCALEFACE

**Nom français :** SCALEFACE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Factor* #11 (1986)
Spidey 98 (1988)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 62 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Se transforme en un genre de dragon aux dents acérées, aux mains et aux pieds griffus, et à la crête écailleuse




**Nom français :** SUNDER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #169 (1983)
X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

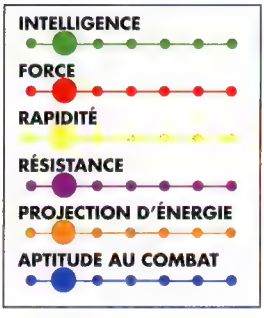
**Taille :**
2,16 m
**Poids :**
110 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine

SUNDER

---




**Nom français :** GOUDRON
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Power Pack* #12 (1985)
Spidey 76 (1986)

**Taille :**
1,86 m
**Poids :**
73 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Sécrète un puissant adhésif par la peau, les objets collant à lui après contact

TAR BABY

---

**Nom français :** TOMMY
**Véritable nom :** Tommy (nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #210 (1986)
Spécial Strange 56 (1988)

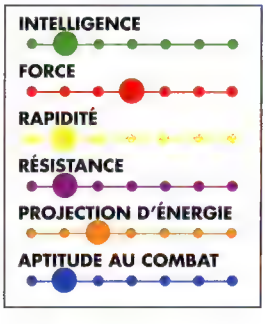
**Taille :**
1,61 m
**Poids :**
49 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Peut passer en deux dimensions

TOMMY

---




**Nom français :** VESSEL
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #323 (1995)
Spécial Strange 115 (1996)

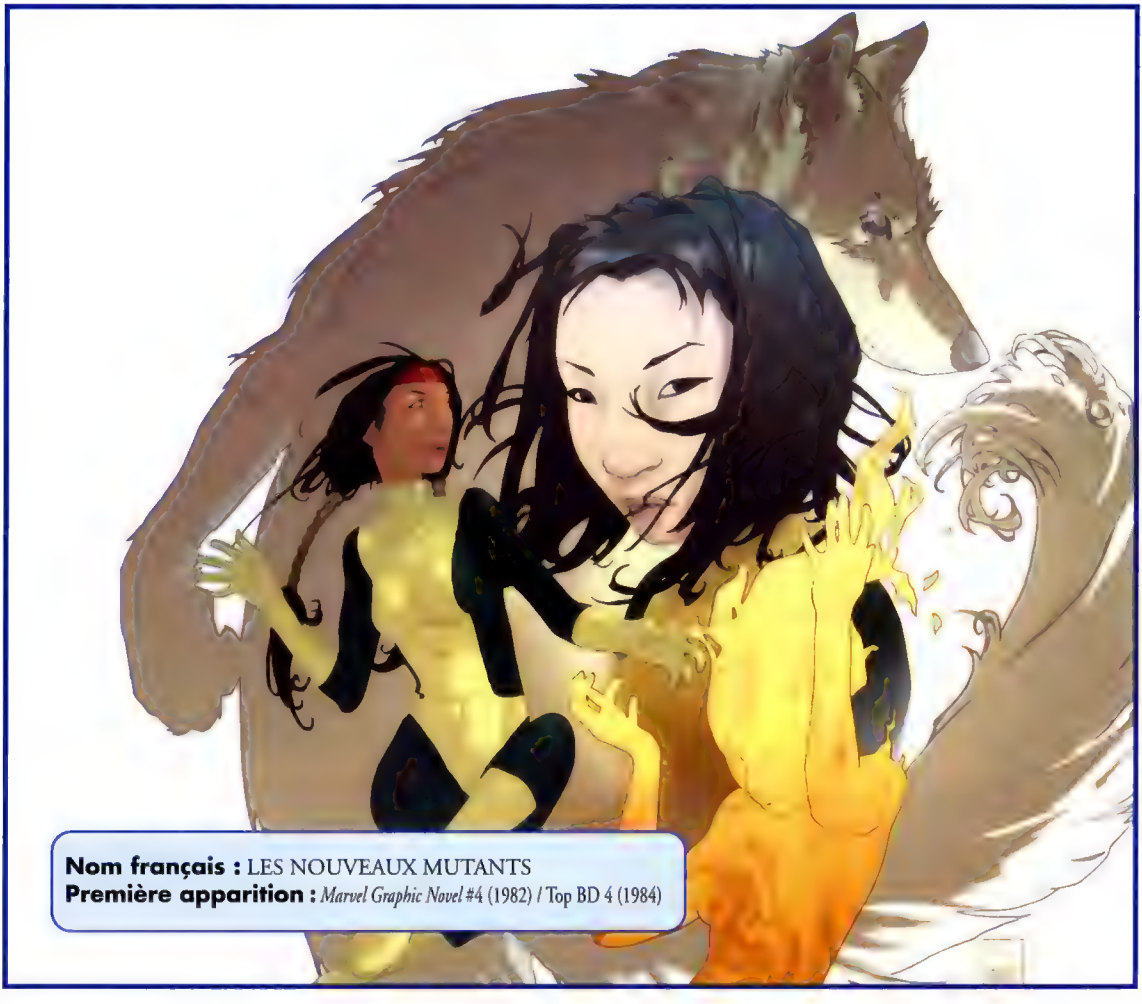
**Taille :**
2,01 m
**Poids :**
144 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Siphonne les résidus psioniques de ses victimes pour les transformer en puissance brute

VESSEL

# NEW MUTANTS



**Nom français :** LES NOUVEAUX MUTANTS
**Première apparition :** *Marvel Graphic Novel* #4 (1982) / Top BD 4 (1984)

*Dessin : Josh Middleton*

Ce sont des adolescents – des enfants – trop jeunes pour être des **X-Men**, mais assez adultes pour pouvoir commencer à comprendre et à contrôler leurs étonnants pouvoirs mutants. Le Professeur X (**Professor X**) réunit Rocket (**Cannonball**), **Karma**, **Moonstar**, Félina (**Wolfsbane**) et Solar (**Sunspot**) pour en faire la première équipe de Nouveaux Mutants. Plus tard, **Cypher**, **Warlock** et Magie (**Magik**) se joignent au groupe et, ensemble, ils apprennent à exploiter leur potentiel… et à ne pas gaspiller leur jeunesse. Les Nouveaux Mutants sont des mutants, mais avant tout des enfants ; et en tant que tels, ils se chamaillent, tombent amoureux, font la fête et n'accordent aucun crédit à l'opinion des parents et des enseignants. Mais quand le devoir les appelle, ils font montre de maturité et répondent présents… et les conséquences sont parfois lourdes. Ainsi, Cypher meurt en mission, tué d'une balle destinée à sa camarade Félina.

Plus tard, l'équipe tombe sous la houlette de **Nathan Summers**, qui en fait sa propre organisation paramilitaire. Mais la politique de Summers ne leur convient pas et progressivement, les membres quittent l'équipe. C'est la fin des Nouveaux Mutants. Ceux qui ont survécu ont maintenant grandi. Certains d'entre eux ont même ressuscité les Nouveaux Mutants, mais cette fois en tant que professeurs décidés à former une nouvelle génération de jeunes mutants. Ils parcourent alors le pays pour rassembler des jeunes gens exposés à un sort terrible aux mains de la populace anti-mutante, car ils savent que les Nouveaux Mutants d'aujourd'hui sont les seuls espoirs du rêve de paix du Professeur X.

# KARMA

**Nom français :** KARMA
**Véritable nom :**
Xi'an "Shan" Coy Manh
**Première apparition :**
*Marvel Team-Up* #100 (1980)
Strange Spécial Origines 232 (1989)

**Taille :** 1,64 m
**Poids :** 49 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Fille d'un colonel de l'armée vietnamienne servant durant la Guerre du Vietnam, Xi'an Coy Manh est toute dévouée à sa famille, et le prouve quand un soldat menace Tran, son grand frère. Impulsivement, Karma use de ses pouvoirs latents et prend possession de l'esprit du soldat, l'empêchant de tuer son frère. Tran parvient à faire de même et force ainsi le soldat à se suicider. Alors que celui-ci est fou de joie à la découverte de ses pouvoirs, Karma, elle, a peur. Elle veut garder l'incident secret, mais son frère dit tout à leur oncle Nguyen Coy.

Après la guerre, Nguyen, devenu un puissant et prospère criminel en Amérique, s'arrange pour que la famille de Karma quitte le Vietnam. Tran part le premier, Karma et le reste de sa famille suivent dans un petit bateau, un voyage qui s'avérera fatal. La Marine américaine sauve Xi'an et les jeunes Leong et Nga, mais ses parents meurent pendant le voyage. Retrouvant son frère et son oncle, Karma découvre avec horreur que Tran a mis ses pouvoirs au service des activités criminelles de son oncle. Quand elle refuse de faire de même, Nguyen kidnappe Leong et Nga pour la faire chanter. Karma demande l'aide de Spider-Man et des Fantastiques, mais Tran prend le contrôle des héros, et elle n'a d'autre choix que de tuer son frère pour sauver le reste de sa famille… et ceux qui ont bien voulu l'aider.

Inquiets du sort de la jeune orpheline, les Fantastiques contactent le Professeur X (Professor X), qui invite Xi'an dans son école pour parfaire sa maîtrise de ses pouvoirs. Elle accepte et mène les premiers Nouveaux Mutants (New Mutants) de Xavier. Quand Leong et Nga disparaissent, elle quitte cependant l'équipe. Elle découvre que Shinobi Shaw, le Roi Noir du Club des Damnés (Hellfire Club), a fait des expériences génétiques sur les enfants avant de les confier à Spirale (Spiral). Avec le Fauve (Beast) et Rocket (Cannonball), elle parvient à libérer ses frère et sœur, et reprend ensuite ses études.

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

## POUVOIRS/ ARMES

• Capacité de posséder l'esprit d'autrui

*Dessin :*
*Josh Middleton*

# MAGMA

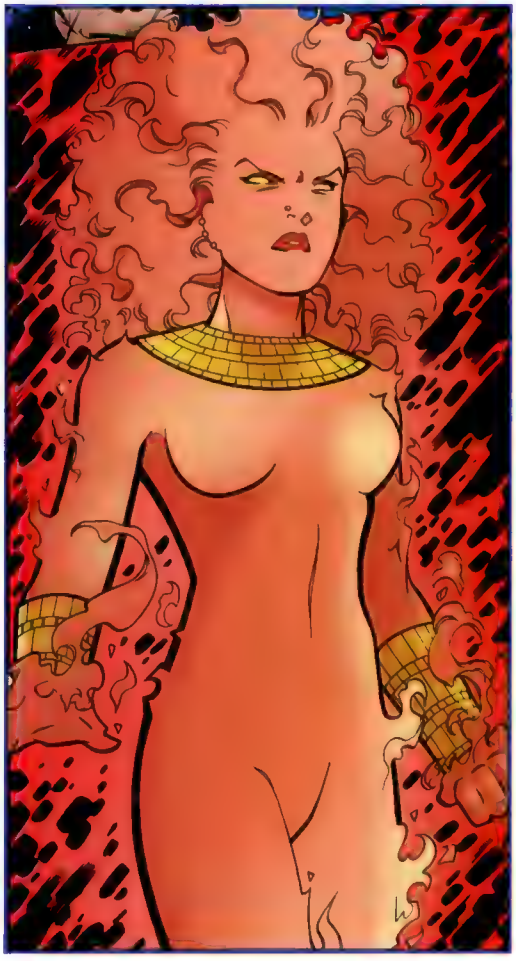
**Nom français :** MAGMA
**Véritable nom :**
Allison Crestmere
**Première apparition :**
*New Mutants* #8 (1983) / Titans 66 (1984)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 57 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Blonds

Magma grandit sous le nom d'Amara Aquilla, fille du premier sénateur de Nova Roma, une ville cachée de la jungle amazonienne dont les citoyens pensent être les descendants de la Rome antique. Pour éviter à sa fille de devenir un sacrifice humain pour Séléné (Selene), le père de Magma l'envoie vivre dans la jungle qui entoure la ville. Elle s'y cache jusqu'à ce que les Nouveaux Mutants (New Mutants) la découvrent, mais ils sont tous capturés par Séléné et l'on prépare Magma pour le sacrifice. Alors que la prêtresse draine l'énergie vitale de la jeune fille, une légère distraction fait précipiter Magma dans la lave. Au lieu de la blesser, la matière en fusion déclenche ses pouvoirs latents et elle triomphe de Séléné. Son père l'envoie alors aux États-Unis avec les Nouveaux Mutants afin qu'elle en apprenne davantage sur la civilisation moderne.

Magma ne s'adapte pas facilement, mais la patience porte ses fruits et elle finit par s'intégrer aux inventions et aux modes de vie du XX$^{e}$ siècle. Elle se révèle un atout de taille pour les Nouveaux Mutants, mais elle quitte l'équipe quand elle tombe amoureuse d'Empath, l'un des Hellions. Ils rejoignent Nova Roma où elle compte présenter son petit ami à son père. Mais elle apprend que toute sa vie à Nova Roma n'est qu'un mensonge.

Il s'avère que la ville n'a pas été fondée par des colons romains mais par Séléné, qui a peuplé la ville de victimes dont elle a lavé le cerveau pour qu'ils recréent l'époque qu'elle aimerait tant revivre. En même temps que les autres citoyens de Nova Roma, Magma se souvient de sa véritable identité. Son vrai nom est en fait Allison Crestmere, fille d'un ambassadeur britannique. Armée de la vérité, elle aide, avec Empath, les habitants de Nova Roma à s'acclimater à leur nouvelle vie. Mais bien qu'elle soit d'un grand secours, elle se découvre une méfiance envers tout le monde, et en particulier envers Empath, qu'elle soupçonne d'avoir usé de ses pouvoirs pour qu'elle tombe amoureuse de lui. Elle rompt ses fiançailles et part en Angleterre à la recherche de ses vrais parents.



## POUVOIRS/ ARMES

• Génère et projette une intense chaleur

*Dessin : Jim Cheung*

# MELTDOWN

**Nom français :** MELTDOWN
**Véritable nom :** Tabitha Smith
**Première apparition :** *Secret Wars II* #5 (1985)
Spidey 82 (1986)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 54 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

Tabitha Smith ne s'entend pas avec ses parents et, quand ses pouvoirs mutants apparaissent à l'âge de 13 ans, cela ne s'arrange pas. Pleine de rancœur envers son père, elle place une boule d'énergie explosive dans ses lasagnes. En retour, il la bat sévèrement. Ne voulant plus voir la mine dégoûtée de ses parents, elle prend le train dans l'espoir de rejoindre l'École pour Jeunes Surdoués du Professeur X (Professor X), Q.G. des X-Men et des Nouveaux Mutants (New Mutants).

Elle rencontre le Vanisher qui l'intègre à son gang de voleurs, les Égarés. Estimant qu'il la traite mal, Tabitha alerte Cyclope (Cyclops), Jean Grey et les autres X-Men originels – qu'elle croit être des chasseurs de mutants – pour qu'ils arrêtent le Vanisher. Mais à l'arrivée du Fauve (Beast) et d'Iceberg (Iceman), elle change d'avis et ridiculise Iceberg à l'aide de l'une de ses "bombes à retardement". Le Fauve et Iceberg la rattrapent et elle accepte de quitter le gang du Vanisher pour partir avec eux.

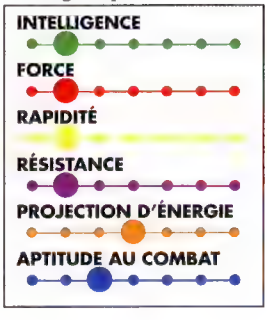
Plus tard, alors qu'elle a fait une nouvelle "farce" à Iceberg, un autre membre du gang du Vanisher, Ariel, lui permet de s'échapper. Elle reste un temps avec les Égarés. Après une aventure sur une autre planète, Tabitha retourne chez les X-Men, mais se fait capturer par une organisation anti-mutante, les Justes. Avec d'autres mutants, elle se libère, et forme les X-Terminators, avant de rejoindre les Nouveaux Mutants.

Tabitha s'éprend ensuite de Rocket (Cannonball). Elle reste parmi les Nouveaux Mutants jusqu'à ce que Nathan Summers en fasse une force d'assaut mutante. Maîtrisant mieux ses pouvoirs, elle ne craint plus de les utiliser d'une manière bien plus agressive. Avec l'aide de Pete Wisdom, Meltdown apprend même à user de ses pouvoirs pour tirer des rafales de force "concussives". Quand Wisdom meurt apparemment, l'équipe poursuit sa mission avant de périr, selon toute vraisemblance, dans une explosion. Mais Meltdown réapparaît bientôt et se joint à Nathan Summers pour combattre l'Arme X (Weapon X) et ses camps de concentration mutants.

Dessin : Jim Cheung

## POUVOIRS/ ARMES

• Crée des "bombes à retardement", des boules d'énergie explosive



# MOONSTAR

**Nom français :** MOONSTAR
**Véritable nom :**
Danielle Moonstar
**Première apparition :**
*Marvel Graphic Novel* #4 (1982)
Top BD 4 (1984)

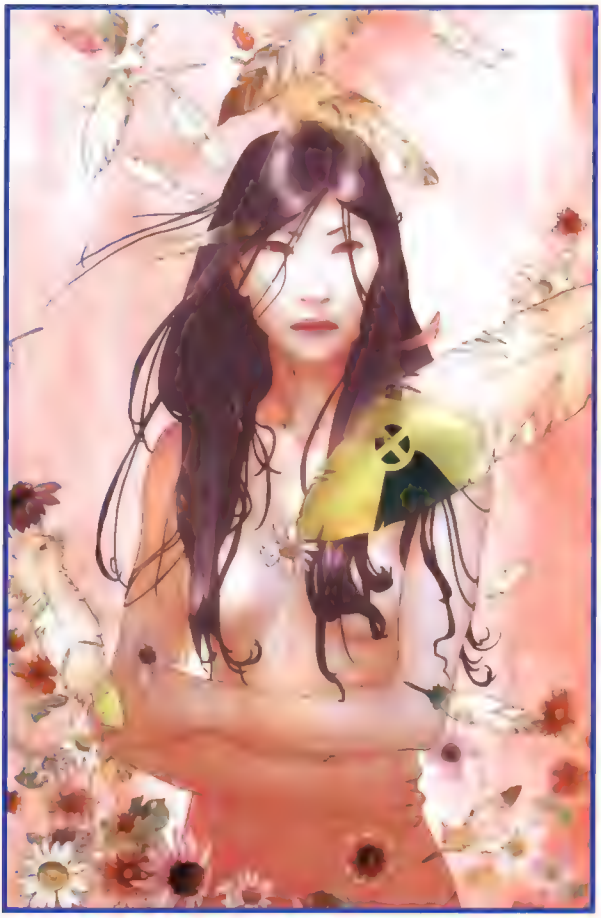
**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 55 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

Dani Moonstar est l'heureuse enfant d'Indiens Cheyennes, jusqu'à ce que ses pouvoirs naissants provoquent des cauchemars incontrôlables… dont un où elle voit ses parents mourir. Peu après, ceux-ci disparaissent. Persuadés qu'ils ont été tués, Moonstar est hantée par des rêves montrant un ours démoniaque, qu'elle pense, à tort, responsable de la mort de ses parents. Ceux-ci sont en fait eux-mêmes devenus l'ours de son cauchemar. Quand celui-ci veut faire de même avec elle, seuls les sortilèges de son grand-père lui permettent de chasser le démon.

Son aïeul contacte ensuite le Professeur X (Professor X), un ami du père de Moonstar, pour qu'il l'aide. Mais quand Donald Pierce tue le grand-père de la jeune fille, l'ours est libre de la pourchasser jusqu'au Manoir Xavier (Xavier Mansion), où il l'attaque. Aux portes de la mort, elle est sauvée par ses camarades. Lorsqu'elle est hors de danger, Magie (Magik) se sert de son Épée de l'Âme pour briser le sort emprisonnant les parents de Moonstar sous la forme de l'ours. Une fois remise de ses blessures, Dani peut à nouveau embrasser sa mère et son père.

Avec les autres Nouveaux Mutants (New Mutants), elle est bientôt transportée sur Asgard, où vivent les dieux de la mythologie nordique. Elle va au secours d'un cheval ailé, avec qui elle se sent immédiatement liée psychiquement. Par ce lien, elle acquiert le pouvoir des Valkyries, celui d'annoncer la mort. Quand Héla, déesse de la Mort, tente de prendre le contrôle d'Asgard, elle se sert de Moonstar pour lancer les mutants contre Thor, le dieu du Tonnerre. Sous l'influence d'Héla, Dani manque de tuer Odin, le seigneur d'Asgard. Les Nouveaux Mutants et les Asgardiens ont raison de la déesse, mais Moonstar reste là-bas pour réparer les dégâts dont elle est responsable.

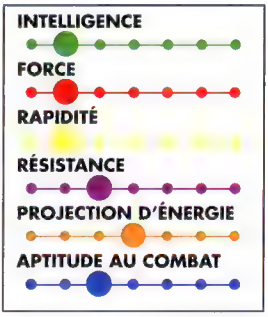
De retour sur Terre et libérée des cauchemars qui ont hanté sa jeunesse, elle travaille pour un temps assez bref avec les X-Men avant de retourner à ses études. Maintenant, elle enseigne à la nouvelle génération de Nouveaux Mutants.



*Dessin : Josh Middleton*

## POUVOIRS/ ARMES

• Crée des images tridimensionnelles à partir de concepts tirés de son propre esprit ou de celui d'autrui



# SUNSPOT

**Nom français :** SOLAR
**Véritable nom :**
Roberto DaCosta
**Première apparition :**
*Marvel Graphic Novel* #4 (1982)
Top BD 4 (1984)

**Taille :** 1,77 m
**Poids :** 76 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

Alors qu'il participe avec son école à un championnat de football à Rio de Janeiro, Roberto, fils du millionnaire américain Emmanuel DaCosta et de sa femme américaine Nina, est délibérément plaqué au sol par un membre de l'équipe adverse. Le bouillant Roberto rétorque en frappant brutalement son agresseur. Sa force surhumaine noircit sa peau et ses vêtements. Abasourdi, il appelle à l'aide, mais les autres joueurs et la plupart des spectateurs se sont déjà enfuis. Seule sa petite amie Juliana reste à ses côtés. Les pouvoirs mutants de Solar attirent l'attention de Donald Pierce, le Fou Blanc renégat du Club des Damnés (Hellfire Club), qui envoie des mercenaires l'enlever. Ceux-ci échouent, mais parviennent malgré tout à kidnapper Juliana. Roberto les retrouve et tente d'user de ses pouvoirs contre eux. Quand ils lui tirent dessus, Juliana s'interpose… lui sauvant la vie, mais perdant la sienne. Solar désire se venger de Pierce ; il rejoint le Professeur X (Professor X) et d'autres jeunes mutants : Xavier a raison du Fou Blanc renégat.

Roberto décide de demeurer chez Xavier en tant que membre des Nouveaux Mutants (New Mutants) pour apprendre à maîtriser ses pouvoirs. Mais rien n'étouffe sa haine du Cercle Intérieur, pas même le recrutement de son père comme Tour Blanche par le Club. À la mort de son père, Solar est enlevé et soumis à une batterie de tests. Ses pouvoirs s'amplifient. Il est alors secouru par l'équipe menée par Nathan Summers, composée largement d'anciens membres des Nouveaux Mutants. Il se joint à eux.

Pendant un temps, Solar met de côté sa vie de héros sous la menace de Séléné (Selene), qui le force à entrer au Club des Damnés dans l'espoir qu'elle puisse ressusciter Juliana. Nouvelle Tour Noire du Club, il décide de saisir l'occasion pour faire tomber l'organisation de l'intérieur. Depuis, il a décidé qu'il était préférable de faire évoluer le Club de ses ennemis de toujours pour qu'il fasse le bien et abandonne ses mœurs maléfiques.

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

## POUVOIRS/ ARMES

- Absorption et conversion de l'énergie solaire en force physique
- Rafales de force "concussive"

*Dessin : Adam Pollina*

# WARLOCK

**Nom français :** WARLOCK
**Véritable nom :** Warlock (approximation dans notre langue de son nom réel)
**Première apparition :** *New Mutants* #18 (1984 Titans 76 (1985)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable
**Yeux :** Noirs
**Cheveux :** Noirs

Venu de l'espace, Warlock porte l'héritage de sa race, la Technarchie. Il a beau prendre une forme humaine, il est en fait un être techno-organique dont la biologie est davantage faite de circuits et de technologie que d'ADN. Il se nourrit en infectant d'autres formes de vie avec le virus transmode, qui les change en entités techno-organiques semblables à lui, dont il peut ensuite drainer l'énergie vitale. En grandissant, Warlock refuse le destin imposé par la Technarchie : l'enfant doit tuer ses parents ou être tué par eux. Il fuit donc sa planète, mais entre en collision avec la station orbitale de Magnéto (Magneto), l'Astéroïde M, et s'écrase sur Terre, non loin du Manoir Xavier (Xavier Mansion).

Désorienté, terrifié, incapable de parler la langue de cet étrange lieu, Warlock attaque les Nouveaux Mutants (New Mutants). Durant la bataille, le jeune extraterrestre perd le contrôle de ses réserves d'énergie et s'effondre mourant. Ne pouvant communiquer avec lui, les Nouveaux Mutants en appellent à Cypher, un autre étudiant de Xavier capable de comprendre n'importe quel langage. Il parvient à parler à Warlock et à saisir la nature du problème. Une fois comprises les raisons du mauvais fonctionnement de l'extraterrestre, Félina (Wolfsbane) aide Cypher à le recharger en énergie.

Warlock devient l'ami des Nouveaux Mutants, et apprend grâce à Cypher ce que c'est d'être humain. En retour, il noue un lien unique avec son ami : il fusionne avec Doug, le couvrant de "circuits organiques" et lui permettant de percevoir les choses de la même façon que lui.

Ensuite, Cypher intercepte une balle destinée à Félina et meurt sur le coup. Warlock ne comprend pas le concept de la mort. Pensant que l'état de son ami est forcément réversible, il fusionne avec lui dans l'espoir de le ressusciter. Cet acte touchant est bien sûr inutile. Depuis,Warlock, accablé par le chagrin, n'est plus tout à fait le même.

*Dessin : Bill Sienkiewicz*

## POUVOIRS/ ARMES

- Structure corporelle de type mécanique
- Peut prendre n'importe quelle forme solide ou liquide

# WOLFSBANE

**Nom français :** FÉLINA
**Véritable nom :** Rahne Sinclair
**Première apparition :** *Marvel Graphic Novel* #4 (1982)
Top BD 4 (1984)

**Taille :** 1,58 m (humaine)
2,43 m (forme intermédiaire)
3,65 m (forme féline dressée sur ses pattes)
**Poids :** 49 kg (humaine)
184 kg (forme intermédiaire)
472 kg (forme féline)
**Yeux :** Bleu-vert
**Cheveux :** Roux (humaine) roux foncé (forme intermédiaire / féline)

Abandonnée à la naissance, Rahne Sinclair est confiée au Révérend Craig, un prêtre radical qui l'élève dans la croyance que tout ce qui n'est pas normal est l'œuvre du diable. Les choses vont de mal en pis quand, à l'âge de 14 ans, les pouvoirs mutants de Félina se manifestent et qu'elle souffre de lycanthropie.

Horrifiée de ce qu'est devenue celle qu'il appelait sa fille, le Révérend Craig se prépare immédiatement à soumettre la jeune fille à un exorcisme pour chasser le démon qui l'habite, mais Félina fugue. Son père lance une foule déchaînée à sa poursuite.

Elle parvient à échapper à ses agresseurs et atterrit chez **Moira MacTaggert**, la femme qui l'a vue naître. Une fois dans des bras amis, elle reprend sa forme humaine. Reconnaissant l'enfant, Moira la sauve et la prend comme pupille.

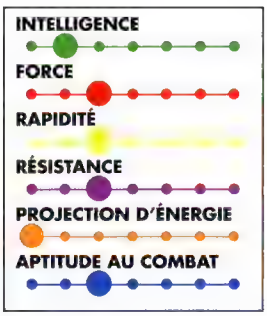
Moira perçoit la bonté et le potentiel de Félina et l'envoie en Amérique, chez le Professeur X (**Professor X**) pour qu'elle y rejoigne les Nouveaux Mutants (**New Mutants**) et comprenne mieux la nature de ses pouvoirs. Elle garde un œil sur elle, et Rahne la considère bientôt comme la mère qu'elle n'a jamais eue.

Avec les Nouveaux Mutants, Félina accomplit d'immenses prouesses. Bien qu'elle ait échappé au contrôle dogmatique de son père, le poids de la culpabilité et de la peur lui pèse encore. La honte religieuse qui lui a été inculquée l'empêche d'avoir une relation saine avec qui que ce soit.

Quand la Confrérie des Mauvais Mutants (**Brotherhood of Evil Mutants**) de **Mystique** envahit l'île de Muir pour détruire les découvertes de Moira concernant le virus Legacy, Félina s'interpose. Mais elle est blessée par une arme qui la prive de ses pouvoirs et ne peut qu'assister, impuissante, à la mort de la seule personne qui l'ait jamais aimée.

Elle travaille désormais à l'Institut Xavier (**Xavier Institute**) pour former la prochaine génération de Nouveaux Mutants.

*Dessin : Josh Middleton*




## POUVOIRS/ ARMES

- Lycanthropie

## CYPHER

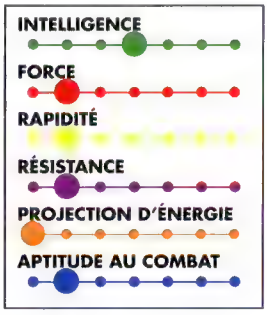
**Nom français :** CYPHER
**Véritable nom :** Douglas Aaron Ramsey
**Première apparition :** *New Mutants* #13 (1984) / Titans 71 (1984)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 67 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Traduit toutes les langues, orales ou écrites, humaines ou extraterrestres

*Dessin : Jim Calafiore*




Adolescent, Doug Ramsey devient l'ami de Kitty Pryde. Il ignore alors qu'elle est aussi Shadowcat. Lorsque Emma Frost tente de l'enrôler dans son Académie du Massachusetts en utilisant de faux arguments, Kitty dévoile la vérité à Doug et contrecarre les projets de la Reine Blanche. Quand un Warlock déboussolé arrive sur Terre, il attaque les Nouveaux Mutants (New Mutants). Pour pouvoir communiquer avec l'extraterrestre, ceux-ci font appel à Doug, qui use de son pouvoir mutant pour parler à Warlock. Les deux se joignent bientôt à l'équipe et deviennent amis. Durant les batailles, Warlock vient au secours de Doug en le couvrant de ses "circuits organiques" et en lui permettant de visualiser ce qui l'entoure de la même façon que lui. Leurs consciences restent au départ indépendantes, mais plus ils fusionnent, plus leurs personnalités viennent à se ressembler. Suite à la capture de l'équipe par le savant fou Frederick Animus, Cypher plonge devant Félina (Wolfsbane) pour la protéger d'une balle tirée par le vilain. Cet acte lui coûte la vie.

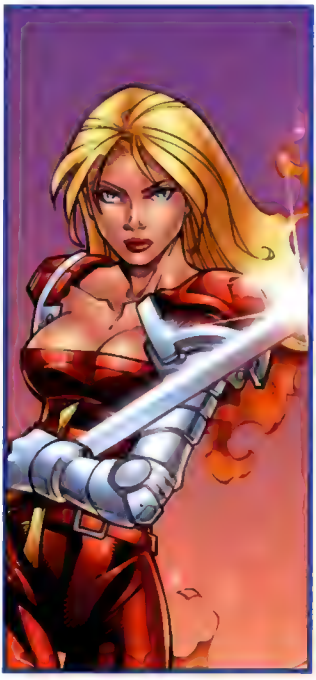
## MAGIK

**Nom français :** MAGIE
**Véritable nom :** Illyana Nikolievna Raspoutine
**Première apparition :** *Giant-Size X-Men* #1 (1975) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

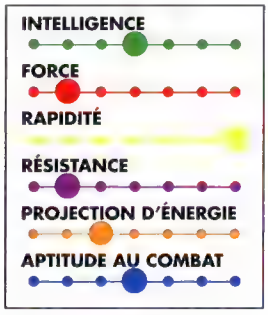
**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 54 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Téléportation spatio-temporelle
• Sorcière aguerrie

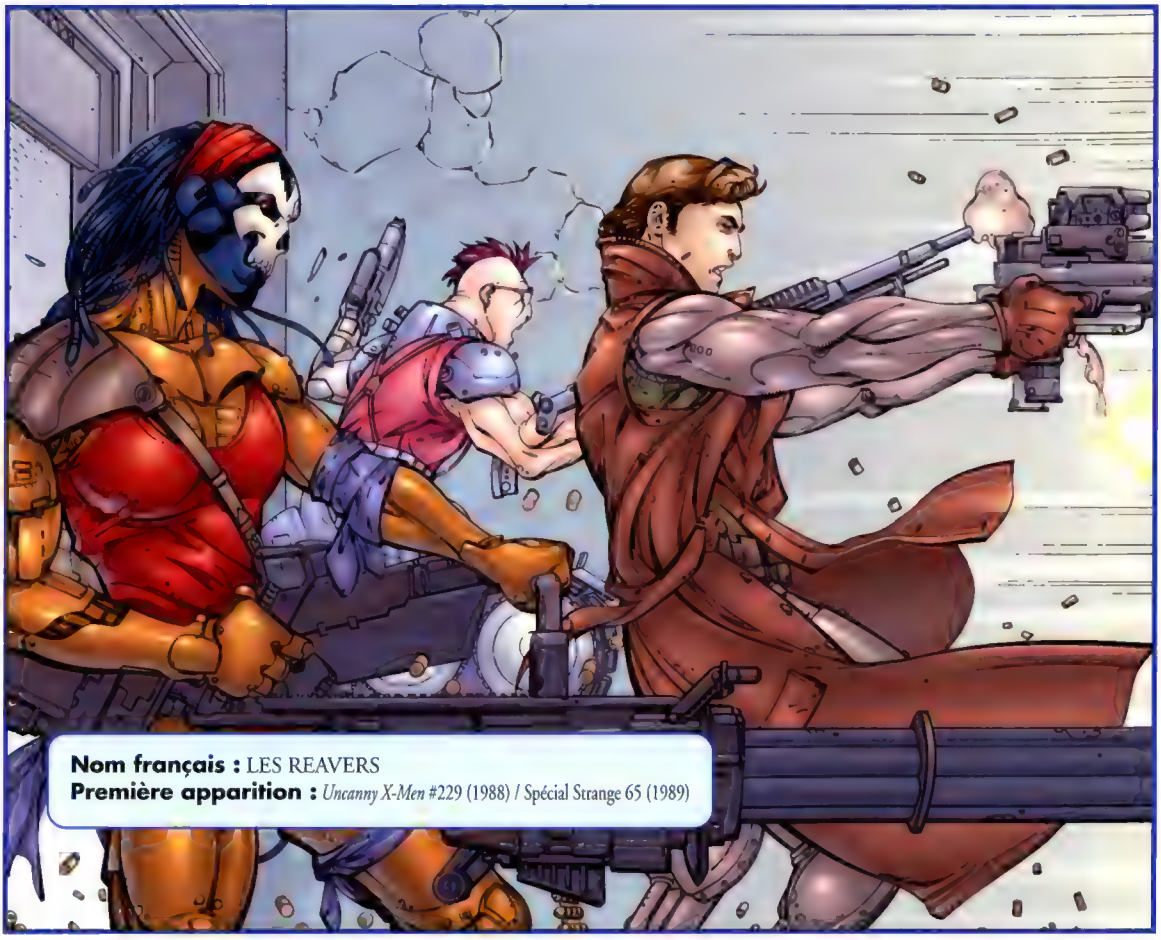


*Dessin : Randy Green*




Alors qu'elle passe du temps à l'Institut Xavier (Xavier Institute) avec son frère Colossus, Illyana et les autres X-Men sont transportés dans les Limbes, le domaine de Belasco. Malgré tout leur pouvoir, les X-Men sont incapables de reprendre l'enfant à Belasco lorsqu'ils s'échappent. Retenue contre son gré pendant sept ans par le démon, Illyana acquiert d'immenses pouvoirs magiques, dont elle use au service de Belasco. Elle parvient finalement à le vaincre, devient Maîtresse des Limbes et retourne sur Terre, découvrant que seules quelques secondes ont passé pour les X-Men. Désormais âgée de 14 ans, elle se joint aux Nouveaux Mutants (New Mutants), qui l'aident à se faire à son âge et à ses pouvoirs. Quand le démon S'ym tente de lui reprendre le contrôle des Limbes en orchestrant l'invasion de la Terre par les démons, elle use de sa magie pour changer le cours du temps et effacer son séjour dans les Limbes. Elle retrouve donc l'âge qu'elle avait avant l'incident, 7 ans. Plus tard, elle succombe au virus Legacy.

# REAVERS



**Nom français :** LES REAVERS
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #229 (1988) / Spécial Strange 65 (1989)

*Dessin : Salvador Larroca*

À l'origine groupe de criminels ordinaires, les Reavers commencent par élire domicile dans une ville abandonnée de l'Outback australien. La chance leur sourit le jour où ils kidnappent Gateway, un puissant mutant aborigène. Sous peine de détruire le territoire de son peuple, ils le forcent à utiliser ses pouvoirs pour les téléporter sur les lieux de leurs forfaits dans le Pacifique sud et les ramener ensuite chez eux.

Au cours d'une de leurs expéditions, les Reavers braquent une banque de Hong-Kong et massacrent le directeur et toute sa famille. Les X-Men interviennent et les écrasent facilement en prenant d'assaut leur base australienne.

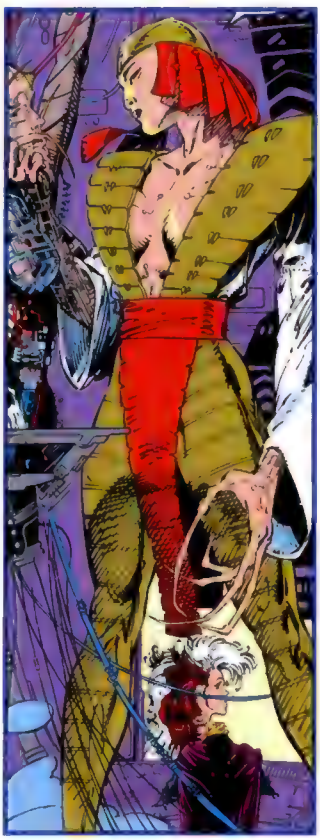
Les criminels trouvent alors un allié en la personne de Donald Pierce, Roi Blanc déchu du Club des Damnés (Hellfire Club). Pierce reforme le groupe, qu'il transforme en commando de cyborgs, dans le seul but de traquer et détruire les mutants – en particulier les X-Men. Réorganisés et dotés de pouvoirs cybernétiques, les Reavers réinvestissent leur base.

Peu après, les Reavers affrontent une équipe de mutants, financée par le gouvernement, au centre de recherche génétique de l'île de Muir. Le conflit se solde par de lourdes pertes dans les deux camps. Mais Pierce reconstruit les robots tombés au combat – un exploit qu'il réitérera par la suite, lorsque ses Reavers seront détruits par des Sentinelles (Sentinels).

## LADY DEATHSTRIKE

**Nom français :** LADY DEATHSTRIKE
**Véritable nom :** Yuriko Oyama
**Première apparition :** *Daredevil* #197 (1983) Strange 189 (1985)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 62 kg
**Yeux :** Noirs
**Cheveux :** Bruns



Dessin : Jim Lee

Après avoir survécu à une mission-suicide contre un cuirassé américain, le père de Yuriko Oyama, le kamikaze Lord Dark Wind, ne se remit jamais des séquelles physiques et morales de sa défaite. Pour obliger ses enfants à partager sa honte, il tatoua des signes rituels sur le visage de sa fille Yuriko et de ses deux fils. Puis il se consacra à trouver un moyen de greffer de l'adamantium – un alliage métallique quasi indestructible – sur un squelette humain, dans l'espoir de doter le Japon d'une armée de Super-Soldats. Mais le vol de ses plans sonna le glas de ses ambitions.

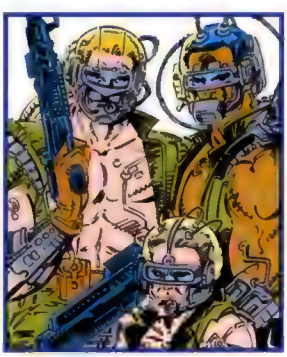
Plus tard, Lord Dark Wind enrôla ses deux fils et Kira, l'ami de Yuriko, dans sa milice privée. Après la mort de ses frères en service, Yuriko se mit à haïr son père, et pour éviter à Kira de tomber lui aussi au combat, elle tua Lord Dark Wind. Hélas, elle était loin de se douter que la loyauté de Kira envers son père était plus grande que l'amour qu'il avait pour elle. Accablé par la mort de Lord Dark Wind, Kira se suicida. Folle de chagrin et incapable de comprendre la ferveur de son ami, Lady Deathstrike adopta les idées radicales de feu son père, se fixant pour premier objectif de retrouver le voleur qui lui avait dérobé ses plans du Super-Soldat.

La quête de Lady Deathstrike la mena tout droit à Wolverine, le mutant doté, contre son gré, d'un squelette d'adamantium. Mais Vindicator empêcha la jeune femme de satisfaire sa soif de vengeance. Après sa défaite, Lady Deathstrike conclut un marché avec Donald Pierce, qui l'aida à se transformer en cyborg moyennant quelques services rendus aux Reavers. Forte de ses nouveaux attributs cybernétiques, Lady Deathstrike s'en prit de nouveau à Wolverine, persuadée de triompher. Mais sa confiance était mal placée, car Wolverine parvint à la vaincre facilement. Malgré ses défaites répétées, Lady Deathstrike s'obstine toujours dans sa mission : tuer et semer le chaos pour parvenir à ses fins.

### POUVOIRS/ARMES

- Experte en arts martiaux
- Os incassables grâce à des molécules d'adamantium

## COLE, MACON & REESE

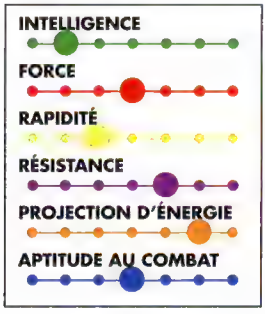


**Nom français :** COLE, MACON & REESE
**Véritables noms :** Wade Cole, Angelo Macon, Murray Reese
**Première apparition :** *X-Men* #133 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

Soldats au service du Cercle Intérieur du Club des Damnés (Hellfire Club), Wade Cole, Angelo Macon et Murray Reese sont grièvement blessés lors d'un affrontement avec Wolverine. Ils sont récupérés par Donald Pierce, qui leur propose de les sauver s'ils jurent de consacrer leur vie à combattre les X-Men. Les trois hommes acceptent, et Pierce les transforme en assassins cybernétiques.

### POUVOIRS/ARMES

- Force, endurance, précision et temps de réaction améliorés par des implants cybernétiques



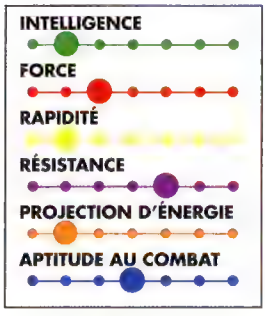

**Nom français :** BONEBREAKER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #229 (1988)
Spécial Strange 65 (1989)

**Taille :** 1,37 m
**Poids :** 186 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Châssis motorisé, propulsé par des chenilles de tank en guise de jambes

BONEBREAKER




**Nom français :** PRETTY BOY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #229 (1988)
Spécial Strange 65 (1989)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 107 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Implants cybernétiques
• Projection oculaire de filaments en fibre optique qui pénètrent dans le cerveau des victimes et modifient leurs pensées

PRETTY BOY

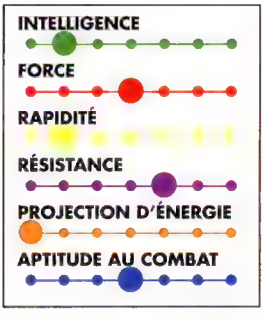
**Nom français :** SKULLBUSTER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #229 (1988)
Spécial Strange 65 (1989)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 118 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Jambes cybernétiques lui permettant de frapper avec la force d'un marteau-pilon

SKULLBUSTER




**Nom français :** SKULLBUSTER II
**Véritable nom :** Cylla Markham
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #260 (1990)
Spécial Strange 74 (1991)

**Taille :** 1,72 m
**Poids :** 111 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Nombreux implants cybernétiques
• Griffes de molybdène fixées aux poignets
• Calculateur d'exécution
• Détecteurs d'infrarouges
• Radar anti-brouilleur

SKULLBUSTER II

# SAVAGE LAND MUTATES

*Dessin : Kevin Sharpe*

Dans l'immensité glacée de l'Antarctique prospère une improbable oasis : une jungle tropicale luxuriante, peuplée d'indigènes – et de dinosaures. C'est la Terre Sauvage, une région préhistorique oubliée par le temps, mais pas par Magnéto (**Magneto**).

Dès son arrivée en Terre Sauvage, Magnéto a provoqué la mutation artificielle du Peuple des Marais, des êtres primitifs auxquels il a conféré des pouvoirs surhumains. Sous le nom de Mutés de Terre Sauvage, cette tribu a mis à profit ses nouveaux talents pour participer au combat de Magnéto contre les **X-Men**.

Une fois abandonnés par Magnéto et livrés à eux-mêmes, les Mutés sont entrés plusieurs fois en conflit avec les X-Men, les Vengeurs et même Spider-Man. Violents et prêts à tout pour parvenir à leurs fins, les Mutés de Terre Sauvage existent dans un lieu et un temps qui leur sont propres.

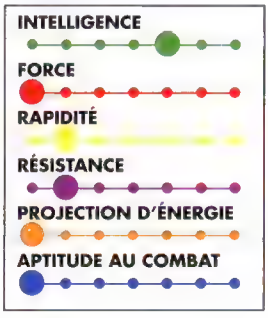
## BRAINCHILD

**Nom français :** BRAINCHILD
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men* #62 (1969) / Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :** 1,62 m
**Poids :** 57 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Intelligence surhumaine comparable à celle d'un ordinateur




Brainchild fait partie des habitants de Terre Sauvage que Magnéto (Magneto) a fait muter artificiellement pour les utiliser contre les X-Men. Après le départ de Magnéto, Brainchild a pris la tête du groupe. Pressé d'en découdre avec Tornade (Storm), son ennemie jurée, il lui a fait subir un lavage de cerveau pour qu'elle agresse ses coéquipiers. Mais les X-Men ont vaincu Brainchild, et Sage a annulé les effets de sa manipulation mentale sur Tornade. Les X-Men ont ensuite livré Brainchild et son groupe de Mutés aux chefs des tribus de Terre Sauvage.

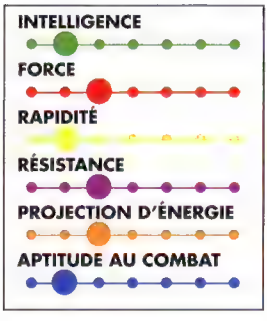
## LUPA

**Nom français :** LUPA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Treme X-Men: Savage Land* #2 (2001) / X-Men Hors Série 9 (2002)

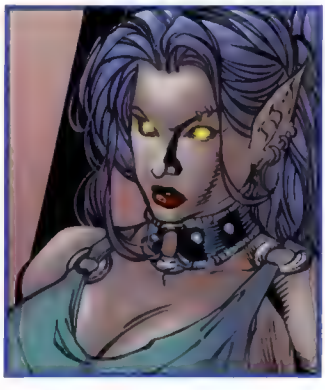
**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 73 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Émet des phéromones mutées qui lui permettent de contrôler les créatures bestiales




À la différence des autres Mutés de Terre Sauvage, Lupa n'a pas été génétiquement modifiée par Magnéto (Magneto) mais par Brainchild, qui l'a aussitôt mise à l'épreuve en lui demandant de l'aider à se venger de Tornade (Storm). Forte de ses nouveaux pouvoirs, Lupa a manipulé le Fauve (Beast), dans l'espoir qu'il se retournerait contre ses amis – venus à la rescousse de Tornade. Mais les talents de Lupa n'ont pas fait le poids face à l'expérience du Fauve, qui s'est libéré de son emprise avant d'aider les autres X-Men à neutraliser les Mutés.



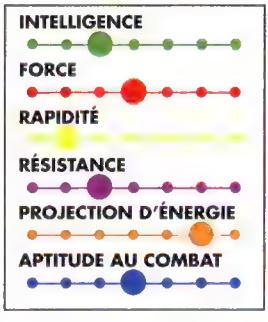
## ZALADANE

**Nom français :** ZALADANE
**Véritable nom :** Zala Dane
**Première apparition :** *Astonishing Tales* #3 (1970) / Hulk Color 1 (1982)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 64 kg

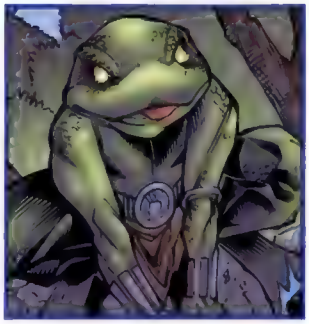
**POUVOIRS/ARMES**

• Sorcière
• Force et résistance surhumaines




Dès qu'elle succède à Brainchild comme chef des Mutés de Terre Sauvage (Savage Land Mutates), la sorcière Zaladane assoit son autorité en razziant des centres de recherche de l'Antarctique et des cités chiliennes. Une fois sa position confortée, elle envoie les Mutés kidnapper Polaris qui – à l'insu de Zaladane – n'est autre que sa sœur. La sorcière vole les pouvoirs de Polaris pour les transférer dans son propre corps, avant de s'attaquer aux X-Men et à Ka-zar, puis à Magnéto (Magneto). Le Maître du Magnétisme met fin une fois pour toutes aux activités criminelles de Zaladane en la tuant.

## AMPHIBIUS

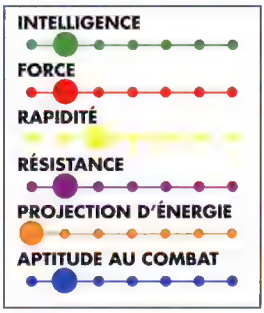


**Nom français :** AMPHIBIUS
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

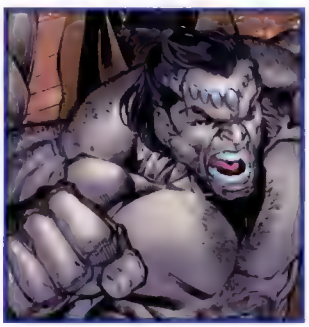
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 66 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Franchit des distances exceptionnelles grâce à ses pattes de grenouille




## BARBARUS

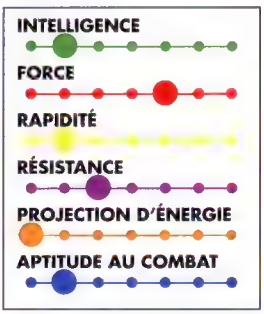


**Nom français :** BARBARUS
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

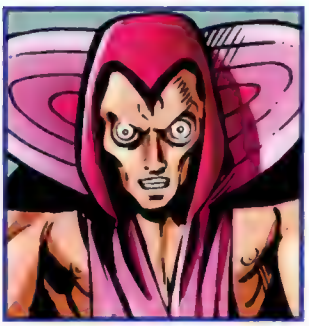
**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 105 kg

### POUVOIRS/ARMES

• La force surhumaine de ses quatre bras lui permet de soulever 30 tonnes




## EQUILIBRIUS



**Nom français :** EQUILIBRIUS
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 79 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Regard hypnotique provoquant des troubles de l'équilibre chez ses victimes

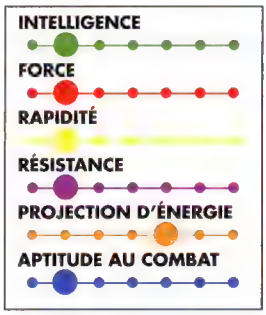
## GAZA

**Nom français :** GAZA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :** 2,05 m
**Poids :** 132 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir psionique qui lui permet de voir des images "mentales" et compense sa cécité



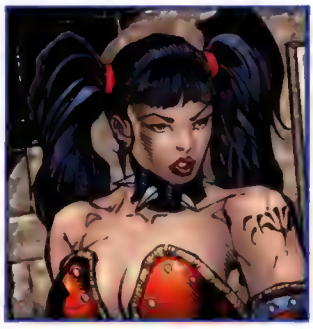

## LEASH

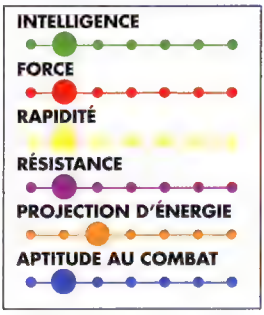
**Nom français :** LEASH
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Treme X-Men: Savage Land* #3 (2002)
X-Men Hors Série 9 (2002)

**Taille :**
1,86 m
**Poids :**
69 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir psionique d'invoquer la forme astrale de sa victime, et d'emprisonner mentalement son esprit et son âme





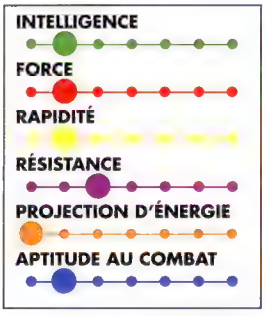

## LORELEI

**Nom français :** LORELEI
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #63 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :**
1,67 m
**Poids :**
57 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Cris hypersoniques qui ensorcellent les hommes et les paralysent



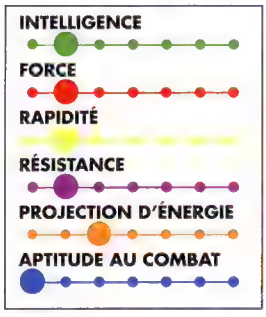

## LUPO

**Nom français :** LUPO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :**
1,67 m
**Poids :**
61 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Contrôle les mammifères carnivores, en particulier les loups




## PIPER

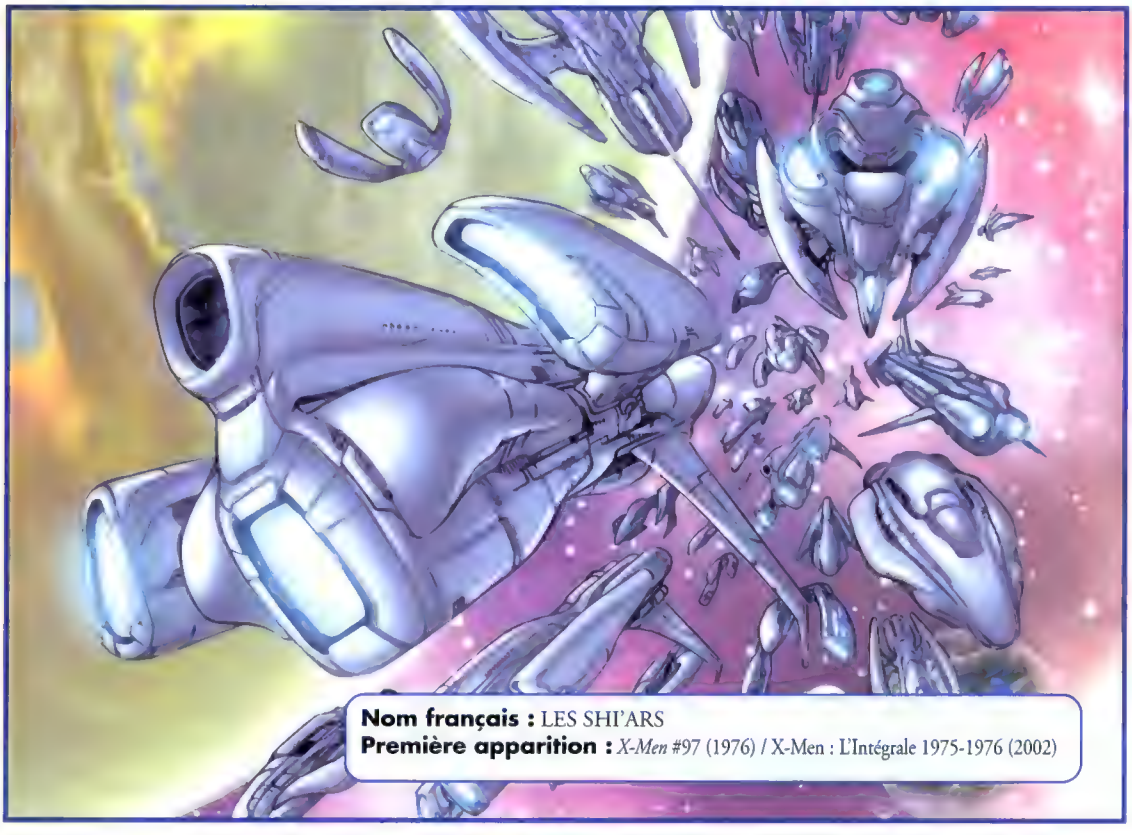
**Nom français :** PIPER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #62 (1969)
Album X-Men : Kazar (Lug) (1975)

**Taille :**
1,55 m
**Poids :**
61 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir psionique d'appeler et de contrôler les animaux

# SHI'AR



**Nom français :** LES SHI'ARS
**Première apparition :** *X-Men* #97 (1976) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

*Dessin : Ivan Reis*

Dans l'Empire shi'ar, le meurtre, le chaos, la révolte, la folie et la trahison sont autant d'obstacles sur le chemin de la paix. Après un quart de siècle de querelles intestines, la famille royale des Neramani – dont descendent tous les souverains shi'ars – tente désespérément de maintenir la cohésion d'un empire formé d'un million de mondes.

Une fois **Deathbird** envoyée en exil pour le meurtre de sa mère et de sa sœur, c'est son frère D'Ken qui monte sur le trône. Très vite, sa soif de pouvoir le plonge dans la folie, et il est écarté au profit de sa sœur **Lilandra**, qui assume les fonctions d'impératrice jusqu'au jour où Deathbird la renverse à la faveur d'un coup d'État. Mais gouverner un million de mondes est une trop lourde tâche pour Deathbird. Lasse des corvées administratives, elle finit par redonner la couronne à Lilandra. En tant que Majestrix de l'Empire shi'ar, Lilandra n'a de loyauté qu'envers ses sujets. Et bien qu'elle soit en bons termes avec les **X-Men** et les **Starjammers**, elle n'hésite pas à les combattre au côté de sa Garde Impériale (**Shi'ar Imperial Guard**) s'il y va de l'intérêt de sa galaxie. Néanmoins, l'abondance d'équipements shi'ars dans le Q.G. des X-Men prouve que non seulement les Shi'ars ont une technologie très avancée, mais aussi que les deux parties continuent à entretenir de bonnes relations.

Depuis son palais impérial, bâti sur la planète artificielle Chandilar, Lilandra accorde aux mondes qu'elle gouverne différents degrés d'autonomie, en fonction de divers facteurs, et notamment de leur loyauté envers l'empire. Certains mondes, quasiment indépendants, ont des représentants au Conseil suprême shi'ar, tandis que d'autres sont soumis à la loi martiale par mesure de précaution. Tout comme les habitants de la Terre, les Shi'ars aspirent à vivre en paix, mais pour maintenir leur statut dans l'univers, ils doivent intervenir dans les innombrables guerres et conflits qui font rage aux quatre coins de l'empire.

# LILANDRA

**Nom français :** LILANDRA
**Véritable nom :**
Lilandra Neramani
**Première apparition :**
*X-Men* #97 (1976)
X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 68 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

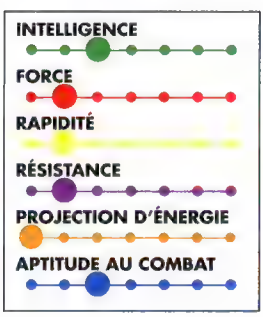
Une fois sa sœur Deathbird exilée pour le meurtre de leur mère et de leur autre sœur, Lilandra accède au titre de Grand Amiral de la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard), tandis que son frère D'Ken devient Majestor de l'Empire shi'ar (Shi'ar). Quand Lilandra découvre le dangereux projet de D'Ken pour accéder à l'omniscience, elle tente désespérément de s'y opposer. D'Ken la fait arrêter pour trahison et la condamne à mort. Alors que Lilandra attend son exécution, le Professeur X (Professor X) établit inconsciemment un lien psychique avec elle. Au courant de l'existence de super-héros terriens susceptibles de l'aider à arrêter D'Ken, Lilandra s'évade pour aller rencontrer Xavier. Elle est rapidement capturée par un agent de D'Ken qui la ramène auprès de son frère. Les X-Men les suivent, et arrivent juste à temps pour voir le plan de D'Ken se retourner contre lui en le plongeant dans la folie et la prostration.

Nommée Majestrix par le Conseil suprême shi'ar, Lilandra prend le Professeur X comme prince consort. Quand la Force du Phénix investit le corps de Jean Grey et menace la galaxie, Lilandra veut éliminer la mutante une fois pour toutes. Mais le Professeur X s'y oppose et envoie les X-Men affronter la Garde. Au cours de ce combat, l'esprit de Jean reprend le dessus et pousse le Phénix à se suicider pour éviter de nouvelles catastrophes. Lilandra assiste aux obsèques, en signe de respect envers son mari et ses X-Men.

Pendant ce temps, Deathbird organise un coup d'État et envoie Lilandra en exil. Pour reconquérir son trône, Lilandra s'allie aux Starjammers. Mais très vite, écrasée par les responsabilités qu'implique le gouvernement d'un empire aussi vaste que celui des Shi'ars, Deathbird abdique d'elle-même.

Lilandra a à peine retrouvé son titre qu'une nouvelle menace se profile à l'horizon en la personne de Cassandra Nova. Cette dernière prend possession du corps et de l'esprit de Lilandra pour forcer la Garde Impériale à exterminer les X-Men. Son emprise laisse de telles séquelles psychiques à l'impératrice que par la suite, elle tente d'assassiner Xavier, qu'elle prend pour Cassandra. Les membres de l'X-Corporation font échouer ses plans, mais le mariage de Xavier et Lilandra est annulé, et l'impératrice retourne auprès de ses sujets.

*Dessin : Bryan Hitch*



# DEATHBIRD

**Nom français :** DEATHBIRD
**Véritable nom :**
Cal'syee Neramani
**Première apparition :**
*Ms. Marvel* #9 (1977)
Miss Marvel 4 (1981)

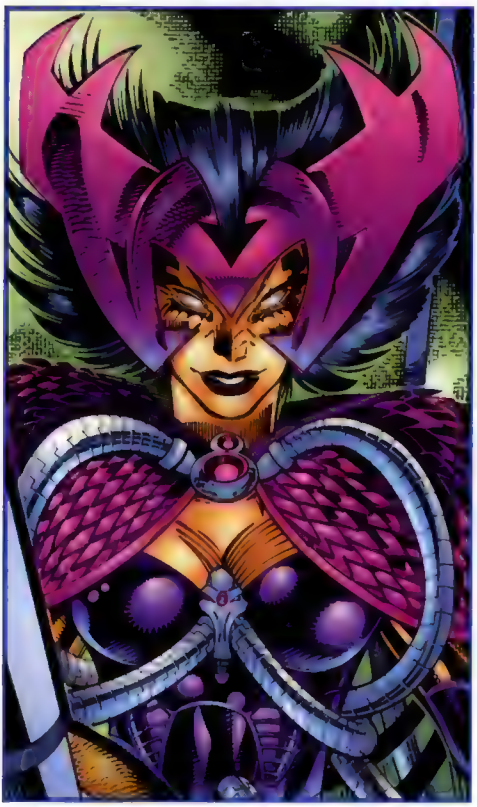
**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 62 kg
**Yeux :** Blancs
**Cheveux :** Bleus et pourpres

L'égocentrisme et la cruauté de Deathbird se manifestent dès son plus jeune âge. Un jour, elle se déchaîne contre sa mère et sa sœur, les tuant toutes les deux. Bien qu'héritière du trône, elle est exilée dans l'espace pour son crime, et son nom est rayé des registres historiques shi'ars (Shi'ar). D'Ken, son frère cadet, est nommé empereur à sa place.

En exil, Deathbird est dévorée par la jalousie, persuadée qu'elle a été spoliée sans raison de son titre et de sa position. Avec l'aide d'un membre véreux du Conseil suprême shi'ar, elle fomente un coup d'État contre sa sœur Lilandra, qui a succédé à D'Ken devenu fou. Mettant son plan à exécution, Deathbird capture Lilandra, son époux, le Professeur X (Professor X), et les X-Men. Lilandra et ses alliés se retrouvent prisonniers sur le monde des Broods (Brood), pendant que Deathbird monte sur le trône. Quand ils parviennent à s'échapper avec la complicité des Starjammers, Deathbird a déjà consolidé sa position de chef du pouvoir, au point que même la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard) lui a juré allégeance. Présentant sa sœur comme une traîtresse et une rebelle, Deathbird la chasse.

Mais les responsabilités et les tracas qu'implique la gestion de plus d'un million de mondes sont un trop lourd fardeau pour Deathbird. Très vite, elle abdique au profit de Lilandra, et à la surprise générale, elle propose ses services à sa sœur pour repousser une invasion des Phalanx. Dans le feu du combat, un X-Man attire son attention : Bishop. Le coup de foudre est réciproque. Tandis que les deux jeunes gens raccompagnent les X-Men sur Terre, ils sont séparés du reste du groupe. Ils vivent alors une série d'aventures en duo, mais leur histoire d'amour finit mal quand Deathbird trahit Bishop pour devenir Cavalier d'Apocalypse. Après la victoire des X-Men sur Apocalypse, Deathbird prend la fuite.

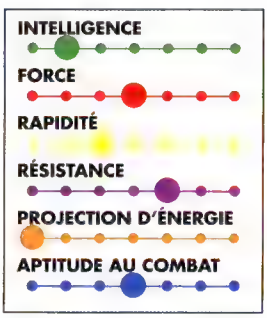
Plus tard, elle refait surface à bord d'une station spatiale shi'ar dont elle tue l'équipage, le froid et le manque d'oxygène ayant eu raison de sa santé mentale. Même l'arrivée de Bishop ne parvient pas à mettre un terme à sa folie : les deux anciens amants se livrent un combat sans merci, durant lequel la combinaison spatiale de Deathbird est éventrée. Plutôt que d'être capturée par Bishop, Deathbird préfère se jeter dans le vide infini et glacé de l'espace.



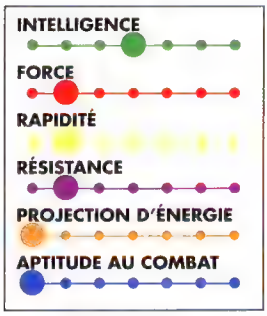
*Dessin : Chris Bachalo*

## POUVOIRS/ ARMES

- Ailes lui permettant de voler à 90 km/h
- Ongles en forme de griffes, capables de fendre le verre et la brique ainsi que et de rayer l'acier



## ARAKI




**Nom français :** ARAKI
**Véritable nom :** Araki (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Men* #109 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 73 kg

Araki est à la fois Premier ministre de l'Empire intergalactique shi'ar (Shi'ar) et grand chancelier de l'empereur ou de l'impératrice. Un jour, alors qu'il défend le trône contre un coup d'État, Araki est exécuté par le chef des rebelles. Mais ses services sont si précieux que Lilandra décide de faire cloner son corps et de transférer sa conscience dans cette nouvelle enveloppe charnelle, deux opérations rendues possibles par la technologie très avancée des Shi'ars.

Au cours des années suivantes, Araki reste une proie facile pour les adversaires du régime. Plus philosophe que guerrier, il tombe quatre fois au combat. Il en est à son cinquième corps cloné quand il découvre que l'impératrice est possédée par Cassandra Nova. Quand elle ordonne l'exécution des X-Men, il tente d'intervenir avant que la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard) n'obtempère, mais il est abattu par G-Type.

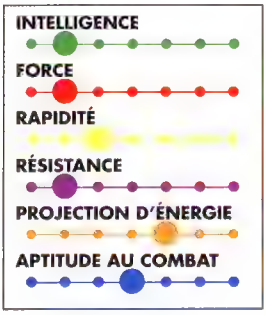
Une fois Cassandra chassée de l'esprit de Lilandra, un sixième Araki fait son apparition pour aider l'impératrice à récupérer et la ramener auprès de son peuple.

*Dessin : Igor Kordey*

## CERISE

**POUVOIRS/ARMES**

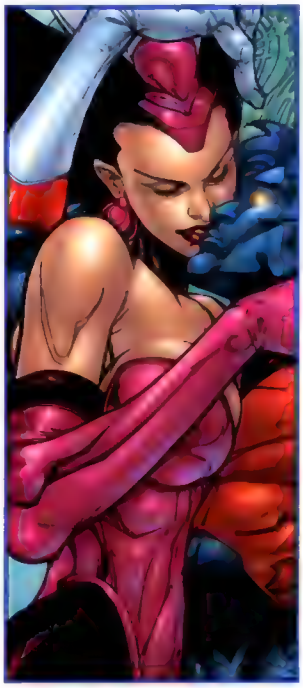
• Génère des champs d'énergie de lumière cohérente écarlate lui conférant le pouvoir de voler, de lancer des rafales qui assomment ses victimes, de créer et de façonner à sa guise des structures d'énergie solide




**Nom français :** CERISE
**Véritable nom :** Cerise (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Excalibur* #46 (1992) / Titans 165 (1992)

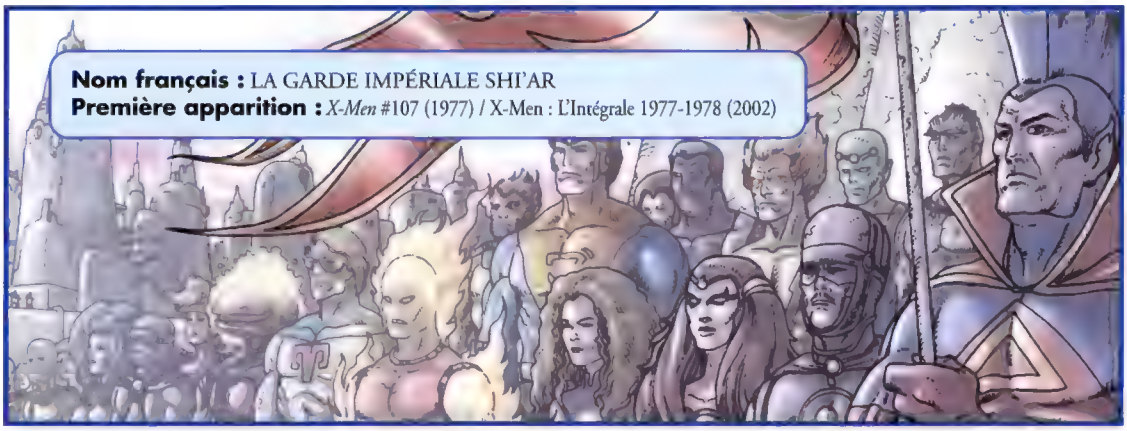
**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 66 kg

Cerise voyage de planète en planète pour convaincre d'autres civilisations de rejoindre l'Empire intergalactique shi'ar (Shi'ar) jusqu'au jour où son commandant décide de décimer les races qu'ils rencontrent au lieu de les recruter. Cerise refuse de participer à de tels génocides, et folle de rage, elle provoque la collision de leur vaisseau avec l'astre le plus proche. Elle réussit à s'échapper avant la destruction du vaisseau, et entreprend de rentrer à Chandilar pour dénoncer les crimes de son chef ; mais à la suite d'une anomalie spatiale, elle échoue sur la Terre. Entre-temps, les Shi'ars sont informés de son acte, et ils la condamnent par contumace pour le meurtre de ses coéquipiers. Sur Terre, Cerise n'apprend sa condamnation que le jour où les Starjammers viennent l'arrêter pour l'emmener purger sa peine sur une planète-prison. Un peu plus tard, Lilandra vient la voir dans sa cellule et l'autorise à expliquer son geste. Après avoir écouté le terrible récit de Cerise, l'impératrice la gracie aussitôt et lui offre un poste de consultante au sein de son équipe.



*Dessin : Leinil Francis Yu*

# SHI'AR IMPERIAL GUARD



**Nom français :** LA GARDE IMPÉRIALE SHI'AR
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

*Dessin : José Ladronn*

Tels des légionnaires romains, les membres de la Garde Impériale sont prêts à donner leur vie pour protéger leur souverain et l'Empire shi'ar (**Shi'ar**).

La Garde Impériale est une garnison de soldats dotés de super-pouvoirs et chargés de faire respecter la loi galactique. En raison de la diversité de leurs mondes d'origine, les membres de la Garde contrôlent collectivement toutes les formes de matière et d'énergie connues.

Responsables du maintien de la paix dans les innombrables mondes qui composent le vaste Empire shi'ar, les gardes impériaux sont également chargés de faire appliquer les décrets de la Majestrix shi'ar, **Lilandra**. En raison des liens qui unissent Lilandra au Professeur X (**Professor X**), la Garde a croisé les **X-Men** à de nombreuses reprises, même si ces rencontres n'ont pas toujours été amicales. Ainsi, lorsque le Phénix a investi le corps de **Jean Grey** et menacé l'univers, Lilandra a ordonné à ses gardes d'exécuter la mutante. Les X-Men se sont interposés pour la protéger, et la Garde était sur le point de les vaincre quand le Phénix s'est suicidé.

Féroces combattants et guerriers endurcis, ce sont des adversaires invincibles, même pour les X-Men. Consciente des aptitudes exceptionnelles des mutants les plus puissants de la Terre, la Garde les arrête régulièrement, mais seulement lorsque les intérêts de l'Empire shi'ar sont en jeu.

La Garde Impériale participe aux opérations militaires contre les Skrulls et les Krees qui, avec les Shi'ars, forment le triumvirat des grandes puissances interstellaires.

En raison des exigences de leur mission, les gardes sont des guerriers très entraînés et capables d'exploits surhumains. Au service de l'univers tout entier, ils ont l'insigne privilège de se battre pour leur empire et leur empereur, quel que soit l'enjeu ou le prix de la bataille.

*Dessin : José Ladronn*

# GLADIATOR

Guerrier fier et avisé, Gladiator est le chef de la Garde Impériale shi'ar (Shi'ar Imperial Guard). Il sert son souverain sans hésitation et fait preuve d'une obéissance sans faille. En raison de son patriotisme exacerbé et de son dévouement à toute épreuve, Gladiator a déjà obéi sans sourciller à des ordres discutables, sans s'interroger sur les motivations de celui qui les donnait. Ainsi, il a appliqué les consignes de D'Ken quand l'empereur, dévoré par la soif de pouvoir, a sombré dans la folie, et il a servi Deathbird quand elle a usurpé la couronne de sa sœur Lilandra.

Fidèle à lui-même, Gladiator est dévoué corps et âme à Lilandra, l'impératrice actuelle, à qui il fait entièrement confiance pour préserver les intérêts des Shi'ars. Il a juré de protéger l'harmonie stellaire à n'importe quel prix, et le jour où Lilandra lui demande d'exterminer les porteurs d'un psi-virus menaçant de ravager l'univers, il obtempère, même si les porteurs en question ne sont autres que les X-Men. Gladiator n'a aucune raison de discuter les ordres de l'impératrice – mais il ignore, bien sûr, que Cassandra Nova a pris possession de Lilandra pour manipuler la Garde.

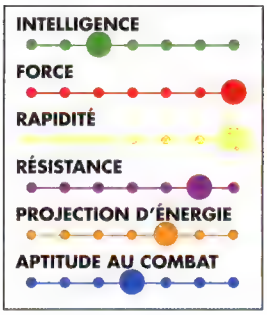
Gladiator et ses gardes sont entrés chez les X-Men et s'apprêtent à les éliminer quand Plutonia leur révèle le stratagème de Cassandra. Accablé de voir l'Empire shi'ar ainsi profané, Gladiator fait le serment d'éradiquer la menace. Alors qu'il affronte Cassandra, la redoutable mutante prive provisoirement Gladiator de ses pouvoirs. Prostré sur la pelouse de l'Institut Xavier, il n'assiste pas à la défaite de Cassandra.

Après cette aventure où Gladiator a fait les frais de sa servilité, reste à savoir si à l'avenir, il continuera à obéir aveuglément à son souverain ou s'il sera capable de résister.

**Nom français :** GLADIATOR
**Véritable nom :** Kallark
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 2,01m
**Poids :** 270 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Bleu foncé

*Dessin : Ethan Van Sciver*




## POUVOIRS/ ARMES

- Peut soulever plus de 100 tonnes
- Vole à une vitesse plus rapide que la lumière
- Immense capacité pulmonaire, lui permettant de respirer assez d'air pour générer une rafale de vent en l'expulsant
- Projection oculaire de rayons de forte intensité

## ARC

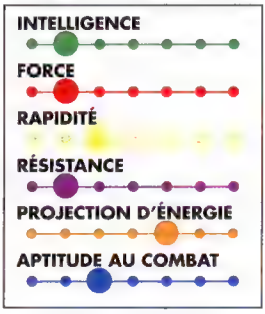
**Nom français :** ARC
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #123 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 102 kg

Comme tous les membres de la Garde Impériale shi'ar (Shi'ar Imperial Guard), Arc ne vit que pour servir son impératrice, Lilandra. Il a dirigé le premier assaut de la Garde contre les X-Men, quand Lilandra, possédée par Cassandra Nova, a ordonné l'extermination de tous les mutants de la Terre. Sans l'ombre d'une hésitation, Arc a capturé Cyclope (Cyclops) et Xorn. La Garde a emmené les prisonniers à bord du super-destroyer shi'ar pour les exécuter ; mais les X-Men se sont évadés, et peu après, Arc a été vaincu par le Fauve (Beast).

**POUVOIRS/ARMES**

• Génère et projette de fortes doses de bioélectricité




## DELPHOS

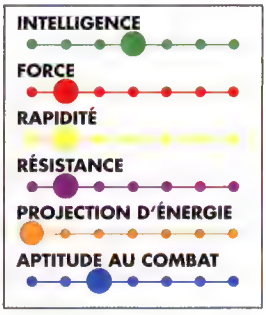
**Nom français :** DELPHOS
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Inhumans* #3 (2000) / Marvel Graphic Novels : Les Inhumains (2004)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 62 kg

Soldat de l'Armée Impériale shi'ar (Shi'ar), Delphos rêve depuis toujours d'entrer dans la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard). Aussi saute-t-elle sur l'occasion quand elle apprend qu'Oracle va se marier et libérer un poste. Pour appuyer sa candidature, Delphos se porte volontaire pour aller mater une rébellion sur une lune lointaine. La mission est dangereuse, mais Delphos rentre victorieuse et intègre la Garde Impériale.

**POUVOIRS/ARMES**

• Précognition




## FANG

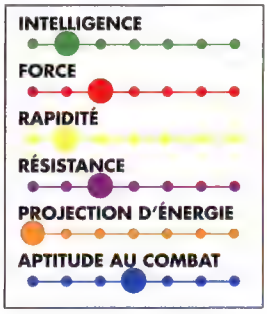
**Nom français :** FANG
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable

Ils ont beau tomber au combat, les membres de la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard) qui portent le nom de Fang sont toujours là, même s'ils changent de sexe ou de corps. Les dénommés Fang, au nombre de trois à ce jour, appartiennent à une race extraterrestre présentant les mêmes traits spécifiques que les loups. Au sein de cette race, un membre est choisi pour prendre le nom de Fang et revêtir son costume. Pour une raison inconnue, Fang est toujours un garde féroce, prêt à mourir pour servir l'impératrice Lilandra.

**POUVOIRS/ARMES**

• Force, rapidité et agilité exceptionnelles
• Sens hyper-aiguisés



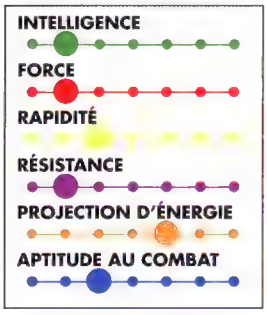
## FLASHFIRE

**Nom français :** FLASHFIRE
**Véritable nom :** Grannz
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 88 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Surcharge son corps de bioélectricité et projette des éclairs




Après avoir vaillamment servi la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard) et combattu tantôt avec et tantôt contre les X-Men et les Starjammers, Flashfire prend un congé quand il tombe amoureux d'Oracle, sa coéquipière. Après leur mariage et la démission de sa femme, Flashfire reprend du service et déjoue une tentative d'assassinat perpétrée contre Lilandra par le Kree, Ronan l'Accusateur, et ses agents involontaires, la famille royale des Inhumains.

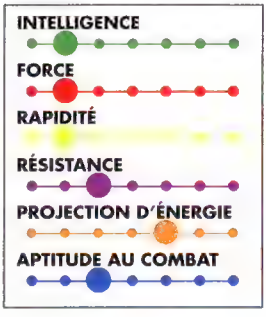
## G-TYPE

**Nom français :** G-TYPE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #124 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** Indéterminé

### POUVOIRS/ARMES

• Peut concentrer l'énergie intense de son corps (jusqu'à 3 300°) dans des lance-flammes fixés sur ses poignets




En tant que membre de la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard), G-Type n'a aucun scrupule à éliminer ceux qui pourraient menacer son impératrice. Même lorsque Lilandra, manipulée par Cassandra Nova, lui ordonne de brûler Cyclope (Cyclops) et Xorn, G-Type obéit. Mais Xorn provoque une panne de son réacteur à plasma. G-Type récupère rapidement, et peu après, toujours sur ordre de Lilandra-Cassandra, il tue Araki. Xorn intervient, et cette fois, il provoque une panne de réacteur plus grave, dont G-Type risque de ne jamais se remettre.

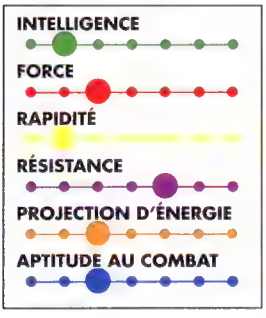
## NEOSAURUS

**Nom français :** NEOSAURUS
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #124 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,37 m
**Poids :** 37 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Projette sa conscience d'un exo-corps à l'autre

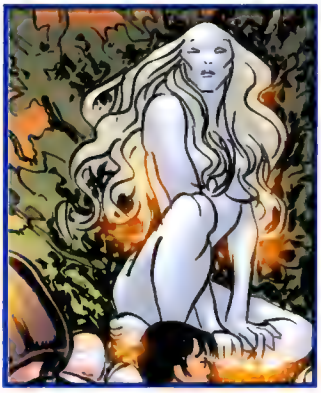



Neosaurus est un cerveau artificiel capable de projeter sa conscience dans divers exo-corps. Quand Lilandra, sous l'emprise de Cassandra Nova, lui ordonne d'éliminer les X-Men, Neosaurus obtempère, comme tous les membres de la Garde. Mais Neosaurus choisit mal sa proie en s'attaquant à Wolverine. Au cours du combat, Logan se déchaîne contre son adversaire et le laisse pour mort. En fait, il ne tue que l'une des nombreuses exo-formes de Neosaurus qui, un peu plus tard, reprend du service au sein de la Garde.

## ORACLE

**Nom français :** ORACLE
**Véritable nom :** Sybil
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

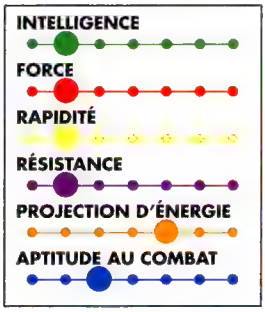
**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 57 kg



Membre de la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard), Oracle tombe amoureuse de son coéquipier Flashfire. Après l'avoir épousé, elle démissionne, laissant sa place à Delphos. Mais très vite, ses rêves se brisent. Pour des raisons encore obscures, Oracle et Flashfire finissent par se séparer. Oracle reprend son poste au sein de la Garde, mais elle n'a plus rien de son élégance d'autrefois. La beauté impeccable est devenue une harpie échevelée qui se bat à moitié nue.

**POUVOIRS/ARMES**

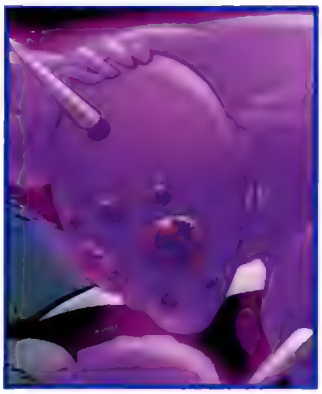
• Pouvoirs télépathiques




## PLUTONIA

**Nom français :** PLUTONIA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #124 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

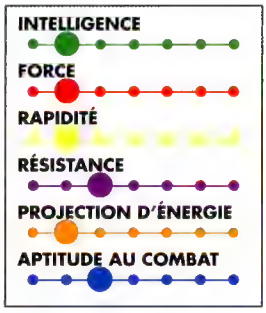
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 73 kg



Sous l'influence de Cassandra Nova, Lilandra force Plutonia à aller combattre les X-Men, car ils sont porteurs d'un virus. Mais en chemin, Plutonia retrouve son ami et coéquipier Smasher, que Lilandra a envoyé sur Terre, juste avant d'être possédée, pour avertir les X-Men des agissements de Cassandra. Plutonia et Smasher arrivent juste à temps à l'Institut Xavier (Xavier Institute) pour informer Gladiator, le chef de la Garde Impériale (Shi'ar Imperial Guard), du vrai danger. Ensemble, ils triomphent de Nova et libèrent Lilandra.

**POUVOIRS/ARMES**

• Génère des taux élevés de radiations d'origine inconnue




## STUFF

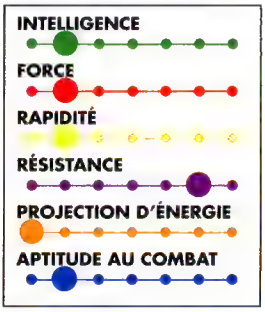
**Nom français :** STUFF
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #123 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

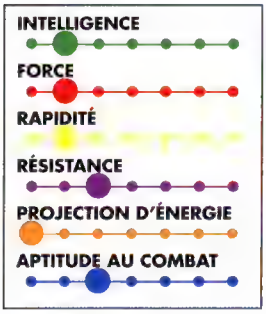
**Taille :** Variable
**Poids :** Variable

Obéissant à son insu à Cassandra Nova et non à Lilandra, Stuff prend forme humaine pour infiltrer l'Institut Xavier (Xavier Institute) et évaluer en secret ses défenses avant l'irruption de la Garde. Il réussit aussi à séduire Esme, l'une des Stepford Cuckoos. Une fois découvert, Stuff se moque de la crédulité d'Esme. Après l'attaque de la Garde, les Cuckoos s'emparent de l'esprit de Stuff et se servent de son corps pour piéger Cassandra dans un état de régression.

**POUVOIRS/ARMES**

• Bio-ordinateur alien capable de prendre n'importe quelle forme à partir de sa structure synthétique



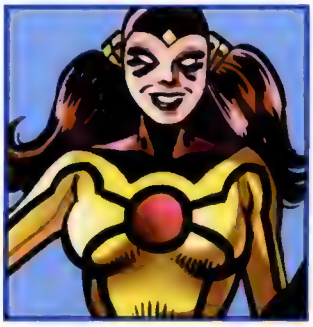



**Nom français :** ASTRA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

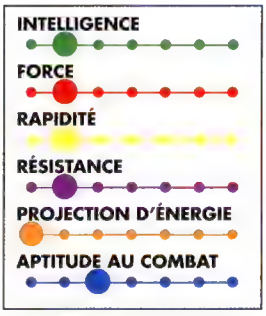
**Taille :**
1,78 m
**Poids :**
64 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Modifie sa densité moléculaire pour être invulnérable aux attaques physiques



## ASTRA

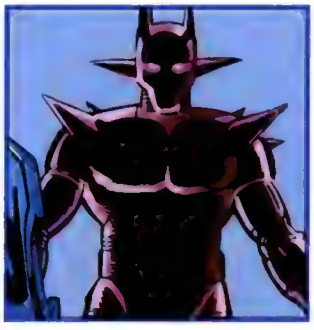



**Nom français :** BLACKTHORN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #157 (1982)
X-Men : L'Intégrale 1982 (2004)

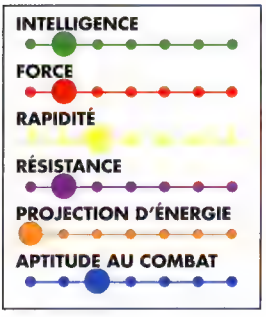
**Taille :**
1,83 m
**Poids :**
86 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Communique avec les plantes et les fait obéir à ses ordres



## BLACKTHORN



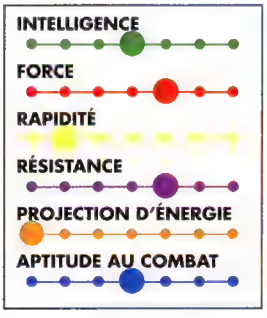

**Nom français :** BLIMP
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #124 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :**
1,75 m
**Poids :**
Indéterminé

### POUVOIRS/ARMES

• Corps de bio-hélium enfermé dans une combinaison spatiale conçue spécialement pour lui

## BLIMP




**Nom français :** COMMANDO
**Véritable nom :** M-Nell
**Première apparition :**
*Imperial Guard* #1 (1997)
Inédite en France

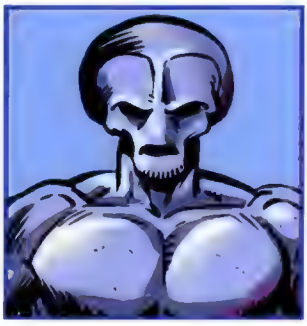
**Taille :**
1,78 m
**Poids :**
84 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Méga-radiations qui décuplent sa force, son endurance et son intelligence

## COMMANDO

## EARTHQUAKE

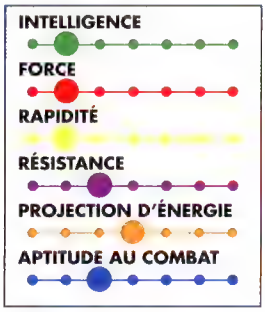


**Nom français :** EARTHQUAKE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #137 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 100 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Projection d'énergie sismique créant des secousses sous la surface d'une planète




## ELECTRON

**Nom français :** ELECTRON
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 82 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère une charge électromagnétique qui peut commotionner ses victimes, alimenter les appareils électriques ou dresser des champs magnétiques défensifs

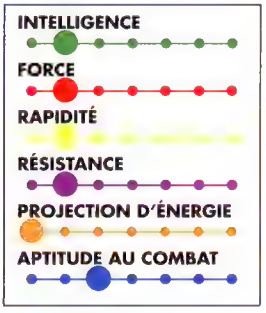
## FADER

**Nom français :** FADER
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #124 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 99 cm
**Poids :** 20 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir de réfracter la lumière pour se rendre invisible à l'œil nu



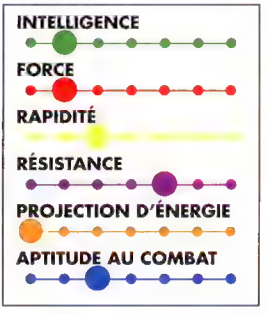

## HARDBALL

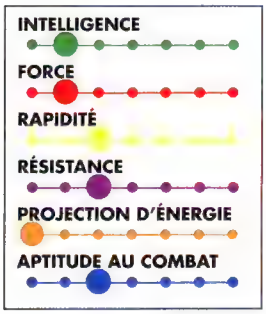
**Nom français :** HARDBALL
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Quasar* #32 (1992)
Inédite en France

**Taille :** 1,60 m
**Poids :** 95 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Jambes exceptionnellement robustes, lui permettant de franchir de grandes distances
• Corps caoutchouteux, capable de rebondir sur les surfaces, objet ou cible





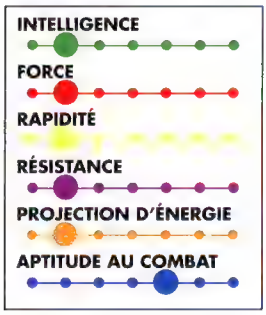

**Nom français :** HOBGOBLIN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :**
1,86 m
**Poids :**
75 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Métamorphe capable de prendre n'importe quelle forme

HOBGOBLIN




**Nom français :** HUSSAR
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #137 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :**
1,65 m
**Poids :**
55 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Canalise de la bioélectricité dans les êtres vivants pour perturber leur système nerveux et paralyser leurs fonctions motrices

HUSSAR

**Nom français :** IMPULSE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :**
1,78 m
**Poids :**
Indéterminé

## POUVOIRS/ARMES

• Rafales d'énergie projetées via une armure spéciale et provoquant une commotion chez ses victimes

IMPULSE

**Nom français :** MAGIQUE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :**
1,70 m
**Poids :**
57 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Manipule psioniquement l'énergie magique ambiante de l'univers pour créer des illusions holographiques intangibles

MAGIQUE

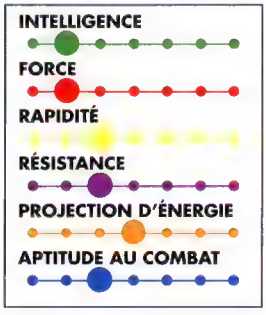
## MANTA

**Nom français :** MANTA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #137 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 57 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère un flash aveuglant de lumière bleue qui éblouit ses adversaires




## MENTOR

**Nom français :** MENTOR
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 68 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Traitement instantané d'importantes quantités d'informations

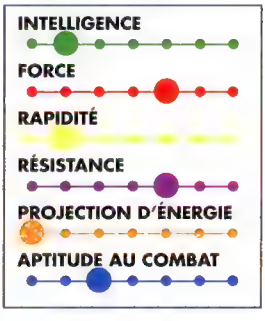
## MONSTRA

**Nom français :** MONSTRA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #123 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 2,03 m
**Poids :** 234 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force exceptionnelle et résistance accrue aux blessures physiques



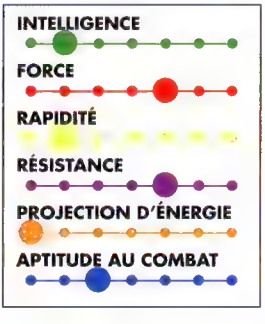

## NEUTRON

**Nom français :** NEUTRON
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 309 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Pouvoir d'aspirer l'énergie électromagnétique ambiante dans ses cellules pour augmenter sa force physique



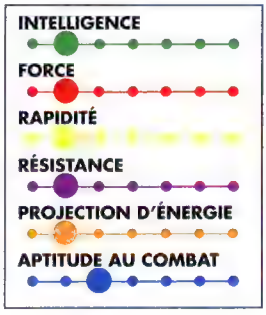
**Nom français :** NIGHTSIDE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :**
1,67 m
**Poids :**
57 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Utilise une source d'énergie noire pour entourer ses adversaires d'un voile de ténèbres, et plonge les êtres et les choses dans un vide cauchemardesque

## NIGHTSIDE



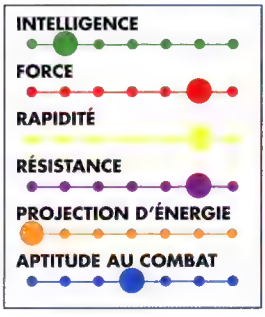

**Nom français :** SCINTILLA
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :**
1,55 m
**Poids :**
45 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Peut rétrécir jusqu'à faire 1/20ème de sa taille normale

## SCINTILLA

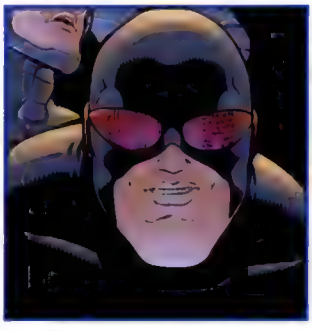



**Nom français :** SMASHER
**Véritable nom :** Vril Rokk
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

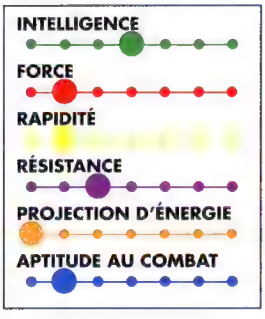
**Taille :**
1,88 m
**Poids :**
132 kg

## POUVOIRS/ARMES

• Peut absorber l'énergie cosmique ambiante pour augmenter sa force physique et sa résistance aux blessures
• Exolunettes lui permettant de "télécharger" divers pouvoirs et aptitudes



## SMASHER




**Nom français :** SQUORM
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #123 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :**
1,83 m
**Poids :**
Indéterminé

## POUVOIRS/ARMES

• Combinaison spatiale spécialement conçue pour sa forme extraterrestre, une ruche abritant des milliers de minuscules créatures semblables à des vers et remarquablement intelligentes

## SQUORM

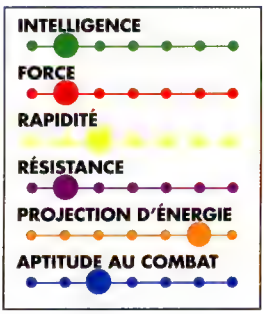
## STARBOLT

**Nom français :** STARBOLT
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** Indéterminé

### POUVOIRS/ARMES

• Corps constitué d'une énergie inconnue et proche du feu
• Lance des rafales d'énergie à partir de ses mains



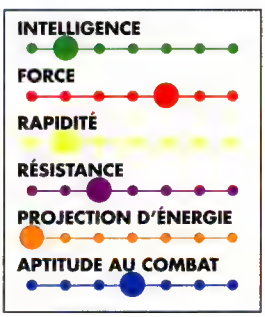

## TITAN

**Nom français :** TITAN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #107 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 83 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Peut grandir pour atteindre une taille gigantesque



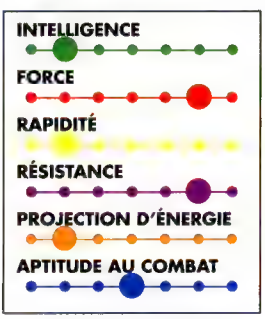

## WARSTAR

**Nom français :** WARSTAR
**Véritable nom :** B'nee et C'cil
**Première apparition :**
*X-Men* #137 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 65 cm (B'nee) 2,19 m (C'cil)
**Poids :** 34 kg (B'nee) 154 kg (C'cil)

### POUVOIRS/ARMES

• C'cil a une force et une résistance surhumaines B'nee peut provoquer un choc électrique chez sa victime par simple contact



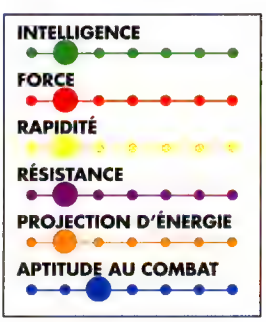

## WEBWING

**Nom français :** WEBWING
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #157 (1982)
X-Men : L'Intégrale 1982 (2004)

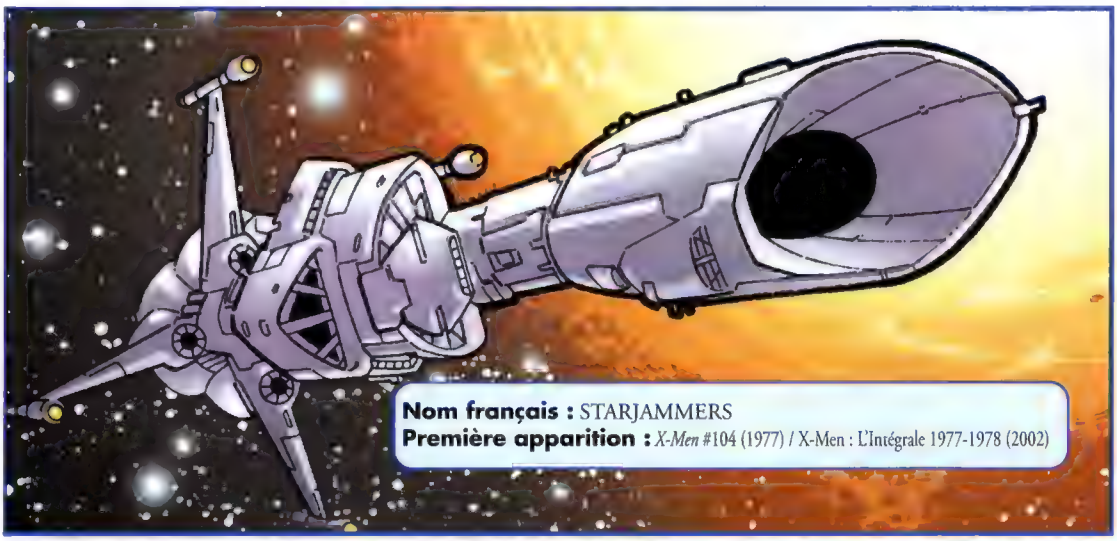
**Taille :** 2,46 m
**Poids :** 66 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Nombreux tentacules diffusant un puissant sédatif



# STARJAMMERS



Dessin : Carlos Pacheco

**Nom français :** STARJAMMERS
**Première apparition :** *X-Men* #104 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

Cinq anciens prisonniers. Un vaisseau spatial. Et une même obsession : harceler l'Empire shi'ar (Shi'ar), qu'ils jugent tous responsables de leur injuste incarcération.

Ce sont les Starjammers, pirates intergalactiques dont Corsaire (Corsair) est le chef. Malgré leur farouche détermination à se venger de l'Empire shi'ar, ils prennent d'infinies précautions pour éviter que des innocents ne fassent les frais de leur croisade.

L'ordinateur pensant Wado dirige leur base d'opérations, le vaisseau Starjammer. Les quatre membres fondateurs – Corsaire, Ch'od, Hepzibah et Raza – ont été rejoints un peu plus tard par Sikorsky, une créature insectoïde qui leur sert de médecin.

Depuis que les Starjammers se sont alliés à Lilandra pour combattre son frère D'Ken, l'impératrice a ordonné aux Shi'ars de cesser les hostilités contre les pirates intergalactiques. Mais les Starjammers ne cessent pas pour autant de lutter contre toutes les formes d'oppression et de parcourir la galaxie pour sauver les innocents en danger.

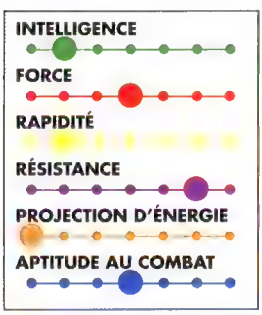
## CH'OD

**Nom français :** CH'OD
**Véritable nom :** Ch'od
**Première apparition :** *X-Men* #104 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

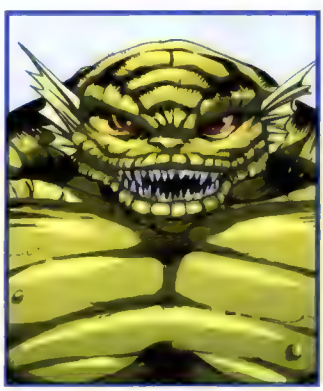
**Taille :** 2,74 m
**Poids :** 195 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Peau épaisse et couverte d'écailles qui le protège contre les blessures
- Peut respirer sous l'eau




Scientifique et philosophe, Ch'od est au service de l'Empire shi'ar (Shi'ar) comme mercenaire. Mais un jour, il refuse de massacrer un village d'innocents, et pour les protéger, il tue son commandant. Condamné pour trahison, Ch'od est enfermé dans la fosse aux esclaves. Grâce à sa force physique et son intelligence brillante, il parvient à s'évader, emmenant quatre autres prisonniers avec lui. Les fugitifs se regroupent pour former les Starjammers.



# CORSAIR

**Nom français :** CORSAIRE
**Véritable nom :**
Christopher Summers
**Première apparition :**
*X-Men* #104 (1977)
X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 79 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Bruns

Cela aurait dû être un vol de routine pour le pilote Christopher Summers, aux commandes d'un avion privé, avec sa femme Katherine Anne, et leurs deux fils Scott (Cyclops) et Alex (Havok), mais le voyage va mal se terminer. Un vaisseau shi'ar (Shi'ar) attaque l'appareil des Summers, qui prend feu. Tandis que Christopher s'efforce de garder le contrôle de l'avion, Katherine Anne accroche les deux enfants au seul parachute qu'elle trouve à bord et les jette dans le vide pour les soustraire aux Shi'ars.

Les deux frères survivent, mais leurs parents sont téléportés à bord du vaisseau shi'ar et emmenés à la cour impériale de D'Ken, l'empereur fou. Celui-ci tente d'abuser de Katherine Anne avant de la tuer sous les yeux de son mari et fait enfermer Christopher dans la fosse aux esclaves, avec les prisonniers politiques et les criminels. Là, il sombre peu à peu dans la dépression, mais le jour où il voit des gardiens brutaliser Hepzibah, il retrouve toute sa combativité et n'écoutant que son courage, il bondit sur les tortionnaires. Ch'od et Raza, deux autres prisonniers, lui viennent en aide. Puis les quatre codétenus volent un vaisseau spatial et s'évadent. Ils décident de former une équipe qu'ils baptisent les Starjammers, et avec Corsaire à leur tête, ils écument la galaxie et pillent les vaisseaux shi'ars en représailles de ce qu'ils ont subi.

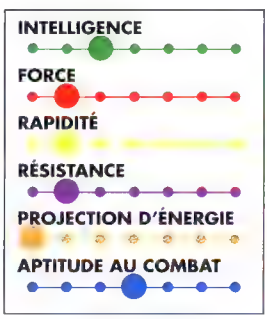
Par la suite, Corsaire s'allie aux X-Men pour combattre la Garde Impériale shi'ar (Shi'ar Imperial Guard) au service de D'Ken. Une fois la Garde vaincue et D'Ken destitué, Jean Grey se sert de son pouvoir télépathique pour sonder l'esprit de Corsaire. Elle découvre alors que c'est le père de Cyclope, mais Corsaire lui demande de garder le secret, jugeant que le moment n'est pas opportun pour lui révéler la vérité. Cyclope et son frère Havok n'apprendront que beaucoup plus tard qui est vraiment Corsaire.

Une fois montée sur le trône impérial, la Majestrix Lilandra remercie les Starjammers de l'avoir aidée à triompher de son frère en ordonnant aux Shi'ars de ne plus agresser les pirates intergalactiques. Mais Corsaire continue à se méfier des peuples et planètes de l'Empire qui ne respectent pas les consignes de Lilandra, et avec son équipe, il poursuit son combat contre les oppresseurs en tout genre.

*Dessin : Carlos Pacheco*

## POUVOIRS/ ARMES

• Maîtrise parfaite du combat à mains nues et du maniement de l'épée



## HEPZIBAH

**Nom français :** HEPZIBAH
**Véritable nom :** Imprononçable
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

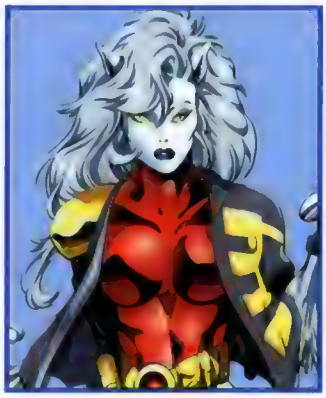
**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 55 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Agilité, rapidité et réflexes exceptionnels
- Griffes rétractiles, sens hyper-aiguisés, vision nocturne

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Conquis par les Shi'ars (Shi'ar), les Méphistoïdes, la race à laquelle appartient Hepzibah, haïssent leurs oppresseurs et se révoltent si souvent qu'ils finissent par être soumis en permanence à la loi martiale. Emprisonnée pour actes de sédition, Hepzibah est torturée par ses geôliers. Quand Corsaire (Corsair) s'interpose pour la défendre, Hepzibah s'évade avec lui et l'aide à créer les Starjammers. Depuis, Hepzibah et Corsaire, amoureux l'un de l'autre, se sont juré de rester toujours ensemble. Mais le fanatisme de la Méphistoïde, qui n'a de cesse de détruire les Shi'ars et de libérer son peuple, perturbe leur relation.



## RAZA

**Nom français :** RAZA
**Véritable nom :** Raza Longknife
**Première apparition :** *X-Men* #107 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 166 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Implants cybernétiques qui le rendent quasi indestructible
- Vision exceptionnelle

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Après avoir exterminé sa race, les Shi'ars (Shi'ar) soumettent le très religieux Raza à des expériences scientifiques et lui greffent des implants cybernétiques. Raza se rebelle et échoue dans la fosse aux esclaves. Là, il rencontre Corsaire (Corsair), Ch'od et Hepzibah, avec lesquels il s'évade pour former le groupe de pirates intergalactiques des Starjammers. Depuis, il combat les Shi'ars qui, en prolongeant artificiellement sa longévité, l'ont privé du droit de mourir au champ d'honneur comme ses compatriotes.

## SIKORSKY

**Nom français :** SIKORSKY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #156 (1982) / X-Men : L'Intégrale 1982 (2004)

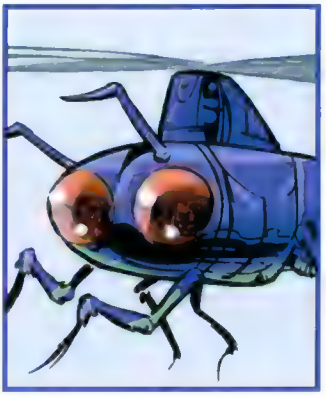
**Taille :** 45 cm
**Poids :** 30 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Pouvoir de voler
- Peut scanner mentalement l'intérieur des corps vivants pour établir un diagnostic médical
- Empathie

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Baptisé ainsi par Corsaire (Corsair) en raison de sa ressemblance avec les hélicoptères fabriqués par l'industriel du même nom, Sikorsky est un alien insectoïde doté d'immenses connaissances médicales. Il exerce son art à bord du Starjammer en tant que médecin permanent. Aussi compétent en matière de systèmes organiques que cybernétiques, il soigne à la fois ses coéquipiers et leurs alliés en tout genre. Ainsi, quand la Shi'ar Deathbird a grièvement blessé Colossus, c'est Sikorsky qui a sauvé l'X-Man.



# WEAPON X

*Dessin : Georges Jeanty*

À ses débuts, l'Arme X, le plus abouti des programmes Arme Plus, est une organisation secrète de recherche génétique financée par l'armée canadienne. Son ambition est de transformer des mutants en Super-Soldats – avec ou sans leur accord. Mais un jour, une expérience qui tourne mal sonne le glas du projet : un cobaye involontaire, **Wolverine**, s'évade et massacre sauvagement des savants et des gardiens. Après cette tragédie, à laquelle s'ajoutent des difficultés financières, le gouvernement canadien décide d'arrêter le projet. Des années plus tard, un ancien membre du programme simplement surnommé le Directeur (**Director**) exerce des pressions pour que le projet Arme X soit relancé. Horriblement défiguré par Wolverine lors de son évasion, le Directeur est prêt à tout pour mener à bien sa croisade personnelle contre les mutants.

Sous la houlette du Directeur, le programme Arme X offre un refuge sûr aux mutants criminels, à condition qu'en contrepartie, ils acceptent de se mettre à son service. Contre une somme d'argent, un meilleur contrôle de leurs pouvoirs ou l'indulgence des autorités, les mutants qui intègrent volontairement l'Arme X participent à des missions-suicide, ou plus fréquemment, traquent leurs congénères sur ordre du Directeur. Les mutants qui sont contactés et qui refusent d'y adhérer sont éliminés. L'Arme X abrite tout un aréopage de mutants hors-la-loi qui, ignorant que le véritable objectif du Directeur est de vivre dans un monde sans mutants, sont prêts à vendre leur âme, ou ce qu'il en reste, pour l'aider dans ses plans. Avec la construction du camp de concentration de "Neverland", le Directeur pourrait bien voir son rêve se réaliser plus tôt que prévu.

# DIRECTOR

**Nom français :** LE DIRECTEUR
**Véritable nom :** Malcolm (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Wolverine* #160 (2001) Wolverine 98 (2002)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 84 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Noirs

Vigile au complexe canadien de l'Arme X (Weapon X), le Directeur est de service le jour où Wolverine s'évade. Sauvagement mutilé par le mutant, il échappe à la mort, mais demande aux médecins de ne pas opérer son visage défiguré. Il veut garder ses balafres pour attiser sa soif de vengeance et guérir lui-même des blessures trop profondes pour être réparées par la chirurgie plastique.

Dans un premier temps, le Directeur retourne dans le complexe de l'Arme X, où il récupère les implants mentaux utilisés par le premier programme pour contrôler Wolverine. Après avoir méthodiquement réactivé chaque implant, il peut manipuler le mutant à sa guise. Pour commencer, il ordonne à Wolverine de tuer le sénateur Drexel Walsh, qui est sur le point de faire des révélations sur l'Arme X, mais le choc causé par le meurtre désactive les implants de Wolverine et le libère de l'emprise du Directeur.

Loin de décourager le Directeur, ce revers décuple ses ambitions. Il décide d'accélérer la reprise du programme Arme X afin de mener rapidement à bien ses plans diaboliques. Pour mettre toutes les chances de son côté, il devra tolérer la présence de mutants, ne serait-ce que pour faire d'eux des agents secrets à sa botte. Dans cette optique, il attire des dizaines de mutants en cavale ou blessés, leur promettant une cachette ou des pouvoirs améliorés en échange de leurs services. Bien sûr, il prend soin de greffer sur ses protégés des implants qui les empêcheront de se rebeller contre leurs supérieurs, y compris lui.

Tandis qu'il recrute des mutants, qu'il les soigne ou qu'il améliore leurs pouvoirs, le Directeur garde un petit secret pour lui. Un secret qui le met en joie et lui donne des ailes. Bientôt, très bientôt, il fera construire un camp de concentation où tous les mutants dont les pouvoirs ne sont d'aucune utilité pour l'Arme X seront enfermés, puis exterminés. Il baptisera ce camp "Neverland".

À deux doigts de réaliser son rêve – son acte ultime de vengeance pour les balafres qu'il s'oblige à garder – le Directeur se voit déjà comme l'homme qui causera la perte de la mutanité.

*Dessin : Georges Jeanty*

## AGENT JACKSON

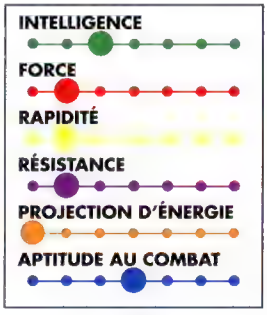
**Nom français :** AGENT JACKSON
**Véritable nom :** Brent Jackson
**Première apparition :** *Wolverine* #163 (2001) / Wolverine 101 (2002)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 86 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Agent secret expérimenté
- Excellent tireur et combattant à mains nues

Agent secret au service du S.H.I.E.L.D., Brent Jackson est chargé de diriger les battues pour retrouver Wolverine, accusé du meurtre du sénateur Drexel Walsh. Il capture le mutant et son allié, le Fauve (Beast), tous deux mis sous les verrous dans la Cage, une prison de haute sécurité pour les surhommes. Mais Brent Jackson est loin d'être un héros. En fait, c'est une taupe de l'Arme X (Weapon X) qui a infiltré le S.H.I.E.L.D. pour récupérer Wolverine. Assez rusé et expérimenté pour tromper ses collègues les plus aguerris, l'agent Jackson parvient à se procurer les codes de la cellule de Wolverine. Il les remet à Dents de Sabre (Sabretooth), qui enlève le mutant et le ramène au complexe de l'Arme X. Aujourd'hui bras droit du Directeur (Director), Brent Jackson est responsable de diverses tâches au sein du programme, comme la coordination des missions, le recrutement et la gestion du personnel.




*Dessin : Georges Jeanty*

## AGENT ZERO

**Nom français :** AGENT ZÉRO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Weapon X: The Draft - Agent Zero* #1 (2002) / X-Men Hors Série 14 (2003)

**Taille :** Inconnue
**Poids :** Inconnu

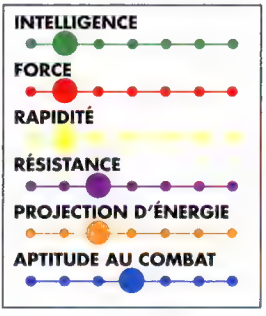
### POUVOIRS/ARMES

- Corps dépourvu d'odeur suite à une manipulation génétique
- Génère un enzyme corrosif qui fait fondre l'acier
- Armure spéciale qui absorbe les vibrations, et le rend silencieux, voire invisible, quand il se déplace

On ne sait pas grand-chose de la vie de l'Agent Zéro, si ce n'est qu'il a été arraché à la mort par le programme Arme X (Weapon X). Prêt à survivre à n'importe quel prix, il a accepté de remercier ses sauveurs en entrant à leur service.

Une fois l'Agent Zéro rétabli, l'Arme X l'a équipé de tout le matériel nécessaire pour capturer et éliminer sa cible numéro un : Wolverine.

Mais l'Agent Zéro, grand ami de Wolverine, n'a pas pu accomplir sa mission. Ce volte-face n'a surpris personne, et surtout pas le Directeur (Director), qui se doutait que l'Agent Zéro ne tuerait pas son ami. En fait, toute l'opération avait pour seul but d'ébranler davantage le psychisme déjà fragile de l'Agent Zéro. Le Directeur sait qu'une fois qu'il l'aura complètement brisé, il lui mangera dans la main.




*Dessin : Georges Jeanty*

# AURORA

**Nom français :** AURORA
**Véritable nom :** Jeanne-Marie Beaubier
**Première apparition :** *X-Men* #120 (1979) X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 64 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

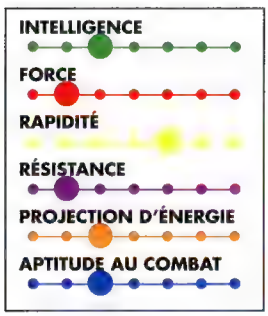
Après la mort de ses parents dans un accident de voiture et l'adoption de son frère Jean-Paul (Northstar) par des membres de la famille – n'ayant pas les moyens de les recueillir tous les deux – Jeanne-Marie Beaubier est placée dans un pensionnat de Québec, l'école pour filles de Madame DuPont. Très malheureuse, Jeanne-Marie a treize ans quand elle fait une tentative de suicide en se jetant du toit de l'établissement. C'est à cette occasion qu'elle découvre qu'elle peut voler. Très croyante, Jeanne-Marie prend la manifestation de son talent mutant pour un miracle divin. Quand elle explique ce qui lui est arrivé à une religieuse, cette dernière l'accuse de blasphème et la roue de coups. Cet acte de violence provoque un dédoublement de personnalité chez Jeanne-Marie – et l'apparition d'une seconde nature bien plus extravertie et désinhibée que la première. Sous son influence, Jeanne-Marie fait une fugue le soir même. Quand elle revient trois jours plus tard, elle n'a aucun souvenir de ce qu'elle a fait, ni de l'endroit où elle est allée. Sévèrement punie, elle refoule sa seconde personnalité pendant plusieurs années.

Quelque temps plus tard, à Montréal, Jeanne-Marie est agressée et secourue par Wolverine. Le mutant la présente à Guardian, en train de constituer Alpha Flight. Il la recrute et retrouve son frère au sein de l'équipe. Mais Aurora est instable, tiraillée entre deux personnalités qui se haïssent mutuellement.

Après une rencontre avec le sorcier cannibale Mauvais (Wendigo), Aurora fait une violente crise de schizophrénie et doit être internée dans un hôpital psychiatrique. Wild Child, son ancien petit ami, lui rend visite avec une bonne nouvelle : l'Arme X (Weapon X) peut la guérir de son dédoublement de personnalité si, en contrepartie, elle entre à son service. Aurora accepte et la procédure est un succès. Mais au cours d'une mission avec Wild Child, Aurora tombe dans une embuscade tendue par Dents de Sabre (Sabretooth) qui l'attaque et la défigure.

## POUVOIRS/ ARMES

- Vitesse surhumaine
- Génère de la lumière
- Accélère les molécules des êtres vivants et des objets pour les disloquer



*Dessin : Georges Jeanty*

# KANE

**Nom français :** KANE
**Véritable nom :**
Garrison Kane
**Première apparition :**
*X-Force* #2 (1991) / X-Force 2 (1992)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 218 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Garrison Kane fait ses débuts de combattant en rejoignant un groupe de mercenaires mené par Nathan Summers. Au cours d'une mission, il est amputé de tous ses membres après être tombé dans un piège tendu par Stryfe. Abandonné par Nathan, Kane est secouru par le premier programme Arme X (Weapon X), qui l'équipe de bras et de jambes robotiques. Mais peu après, ses membres cybernétiques sont détruits au cours d'un nouveau face-à-face avec Stryfe. Cette fois, Nathan emmène Kane dans le futur d'où il vient et il le fait équiper d'appareils techno-organiques. Kane rejoint alors Nathan dans son combat contre Apocalypse.

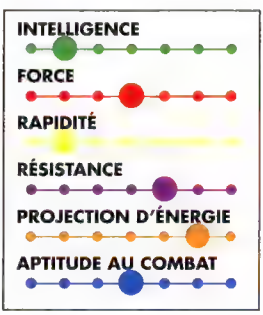
De retour dans le présent, Kane décide de renoncer à sa carrière de mercenaire pour s'installer avec sa compagne, Copycat. Mais son passé le rattrape, et très vite, il entre au service de trafiquants d'armes qui travaillent pour Advanced Idea Mechanics et qui ont kidnappé Guardian. Alpha Flight et Wolverine délivrent Guardian ; le mutant canadien passe Kane à tabac avant de quitter la scène.

Pour être plus fort, Kane a besoin d'un meilleur équipement. Quand le Directeur (Director) relance le projet Arme X, Kane lui propose ses services en échange d'améliorations bioniques. L'une de ses premières missions consiste à tuer Copycat. Mais Deadpool sauve la fille et démolit Kane. Peu importe. L'Arme X le reconstruit.

Obsédé par le désir de repousser sans cesse ses limites et de s'améliorer à n'importe quel prix, Kane voit l'Arme X comme le meilleur moyen d'atteindre ses objectifs. Plus cyborg qu'être humain, il est parfaitement dans son élément au sein de l'organisation, qu'il sert avec une loyauté sans faille.

## POUVOIRS/ARMES

- Appareillage bionique abritant diverses armes
- Vision infrarouge
- Projection d'hologrammes
- Calculateur d'exécution




*Dessin : Georges Jeanty*

# MARROW

**Nom français :** MARROW
**Véritable nom :** Sarah (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Cable* #15 (1994) Cable 8 (1995)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 72 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Pourpres

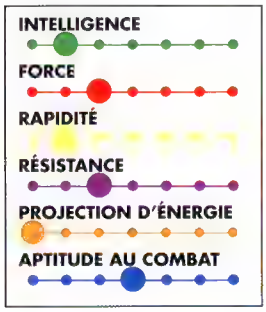
Marrow échappe de justesse à la mort lors du massacre des Morlocks par les Maraudeurs (Marauders) de Sinistre (Mr. Sinister). Marrow et les autres rescapés ayant été emmenés dans une faille dimensionnelle où le temps s'écoule plus vite que sur la Terre, la jeune Sarah atteint prématurément l'âge adulte. Puis elle est confiée à Gene Nation, une nouvelle faction des Morlocks déterminée à venger le massacre de son peuple. Le jour anniversaire de la tragédie, Gene Nation et Marrow marquent le coup en tuant cent humains pour chaque Morlock tombé. Un peu plus tard, ils enlèvent un wagon de métro rempli de passagers. Les X-Men interviennent et libèrent les otages.

Callisto finit par convaincre Marrow d'abandonner sa croisade contre les humains, et à contrecœur, elle intègre les X-Men dans l'espoir de se faire accepter et de changer de vie. Les héros l'accueillent chaleureusement, mais Marrow quitte le groupe quand l'énigmatique savant surnommé le Maître de l'Évolution (High Evolutionary) crée un dispositif qui annule les pouvoirs des mutants. Marrow tente alors de mener une vie normale en reprenant ses études. Lorsque l'appareil du Maître de l'Évolution est détruit, elle retrouve ses pouvoirs et redevient comme avant. Mais elle s'est tellement habituée à sa nouvelle forme entre-temps qu'elle refuse de reprendre son existence de super-héroïne.

Désespérée, elle se tourne vers l'Arme X (Weapon X). En modifiant son code génétique, les chercheurs du programme ralentissent son évolution physique et lui donnent la capacité de contrôler complètement ses pouvoirs. Mais comme tous les mutants qui demandent l'aide de l'Arme X, Marrow doit en payer le prix. L'Arme X lui ordonne d'assassiner D'Gard, son ancien allié au sein de Gene Nation. Il est trop tard pour rompre son pacte avec le diable, et Marrow, harcelée par ses coéquipiers Kane et Mesméro (Mesmero), accomplit sa mission, en prenant toutefois soin d'accorder à son ancien ami une mort rapide.

## POUVOIRS/ARMES

- Métabolisme accéléré faisant saillir ses os
- Résistance osseuse exceptionnelle
- Utilise des os en forme de lames comme projectiles ou lors d'un combat à mains nues
- Griffes tranchantes et extensibles sur chaque main



*Dessin : Georges Jeanty*

# MESMERO

**Nom français :** MESMÉRO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Men* #49 (1968)
Spidey 66 (1985)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 82 kg
**Yeux :** Rouges
**Cheveux :** Verts

Regardez-le droit dans les yeux, respirez profondément, et en une seconde, vous succombez.

Mesméro commence sa carrière comme hypnotiseur dans un cirque ambulant. La chance lui sourit le jour où Magnéto (Magneto) l'engage pour hypnotiser Lorna Dane (Polaris) et la persuader qu'elle est la fille du Maître du Magnétisme. Étant hypnotiseur et non télépathe, Mesméro ignore que ce Magnéto-là n'est en fait qu'un androïde, créé par un expert en robotique qui utilise des cyborgs pour faire fortune. Mais au bout du compte, personne ne gagne un centime : Mesméro relâche son emprise sur Dane, convaincu qu'elle va désormais obéir aveuglément à son père, et son manque de discernement ruine les plans de l'ingénieur en robotique.

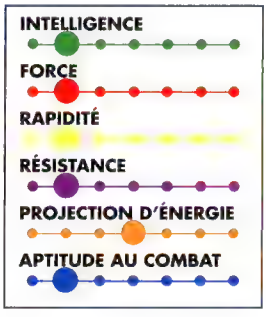
Mesméro a beau être un puissant hypnotiseur, il est souvent démuni dans les situations difficiles. Un jour, il réussit à hypnotiser les X-Men et à leur faire croire qu'ils sont des artistes de cirque. Le Fauve (Beast) parvient à court-circuiter l'emprise de Mesméro et à libérer ses amis ; Magnéto surgit alors, assomme Mesméro et le transporte en Amérique du Sud où il l'abandonne. Plus tard, après l'échec d'un autre numéro d'hypnose, Mesméro est vaincu par Lockheed, le dragon de Shadowcat, et par un groupe d'élèves de l'école pour jeunes filles de St-Searle.

Malgré ses défaites successives, Mesméro continue à se prendre pour le plus grand hypnotiseur du monde. Lors d'une nouvelle rencontre avec les X-Men, il les persuade qu'ils vivent au Moyen-Âge et il s'attribue le rôle d'un méchant sorcier, mais Shadowcat rompt l'illusion et assomme l'hypnotiseur. Prenant conscience que ses talents ont besoin d'être perfectionnés, Mesméro accepte l'aide que l'Arme X (Weapon X) s'empresse de lui proposer en échange de ses services. Fort des améliorations génétiques apportées à ses pouvoirs, Mesméro sait qu'il est désormais l'un des mutants les plus puissants de la planète.

*Dessin : Georges Jeanty*

## POUVOIRS/ ARMES

• Contrôle mental de tous les êtres pensants qui croisent son regard



# SABRETOOTH

**Nom français :**
DENTS DE SABRE
**Véritable nom :** Victor Creed
**Première apparition :**
*Iron Fist* #14 (1977)
Strange Spécial Origines 286 (1993)

**Taille :** 2 m
**Poids :** 125 kg
**Yeux :** Ambre
**Cheveux :** Blonds

Contrairement aux animaux sauvages qui tuent pour vivre, Dents de Sabre vit pour tuer. Sans regrets ni remords.

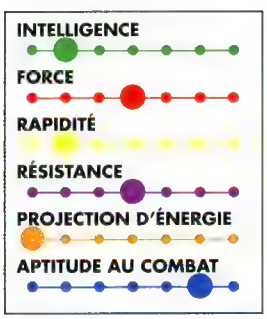
Dents de Sabre a de nombreux points communs avec son ennemi juré, Wolverine. Tous deux sont de féroces combattants, ils ont un squelette renforcé d'adamantium, un facteur autoguérisseur, ils se souviennent à peine de leur passé, et ils ont travaillé l'un comme l'autre pour la CIA. Mais il y a une énorme différence entre eux : Wolverine peut et veut tenir en respect la bête qui est en lui, Creed non.

Les rares souvenirs de Dents de Sabre concernant son histoire sont sinistres. Il se rappelle surtout les mauvais traitements que lui infligeait son père, et la cave sombre et humide où il a grandi. Dents de Sabre a survécu à cette enfance traumatisante en devenant le guerrier ultime. Il a un besoin psychotique de chasser, de se battre et de tuer. Les humains ne sont pas les seuls à être victimes de sa barbarie : Dents de Sabre élimine aussi tous les mutants qui le gênent.

Pendant la période où il travaille à la CIA, il fait souvent équipe avec Wolverine. Le projet Arme X (Weapon X) implante aux deux hommes de faux souvenirs qui obscurcissent un peu plus leur passé. Lors d'une mission à Berlin, les deux partenaires forcés se séparent définitivement quand Dents de Sabre exécute un agent double sans autre forme de procès. Leur fragile alliance se change alors en haine absolue, et chacun considère désormais l'autre comme son ennemi mortel.

Bien qu'il préfère la solitude, Dents de Sabre rejoint de temps à autre des organisations douteuses. Ainsi, il a fait partie des terroristes génétiques de la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants), des Maraudeurs (Marauders), d'X-Factor – un groupe de mutants à la solde du gouvernement – et de l'Arme X du Directeur (Director).

Brutal et assoiffé de sang, Victor Creed court le monde dans la peau de Dents de Sabre, un tueur impitoyable qui satisfait sans scrupules ses instincts meurtriers.




## POUVOIRS/ ARMES

- Facteur autoguérisseur
- Sens hyper-développés
- Squelette et griffes en adamantium

*Dessin : Georges Jeanty*

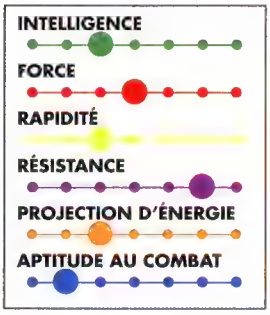
# SAURON

**Nom français :** SAURON
**Véritable nom :** Karl Lykos
**Première apparition :**
*X-Men* #59 (1969)
Spidey 76 (1986)

**Taille :** 2,13 m
**Poids :** 91 kg
**Yeux :**
Marron (Lykos)
Rouges (Sauron)
**Cheveux :**
Bruns (Lykos)
Sans (Sauron)

## POUVOIRS/ ARMES

- Draine et absorbe la force vitale des êtres vivants
- Hypnose
- Projection de rafales d'énergie qui assomment ses victimes




Enfant, Karl Lykos part en expédition sur une île du Chili avec son père. Un médecin, le Dr Andersson, et sa fille Tanya les accompagnent. Attaqué par un ptérodactyle et grièvement blessé, Karl est sauvé par le Dr Andersson. Quand son père meurt un peu plus tard, Karl va vivre avec Tanya et son père. C'est peu après que se manifeste pour la première fois son besoin de drainer l'énergie vitale des êtres vivants. En grandissant, Karl tombe amoureux de Tanya, mais cette idylle ne plaît pas au Dr Andersson, qui considère que cette orphelin sans le sou n'est pas un bon parti pour sa fille. Pour faire ses preuves, Karl se lance dans des études de médecine. Devenu hypnothérapeute, il exerce avec succès, quand son besoin de drainer l'énergie vitale se met à augmenter considérablement. Lorsque les X-Men lui amènent Havok, gravement blessé, pour qu'il le soigne, Lykos absorbe l'énergie du mutant et se transforme en une créature malfaisante, bien que dotée de l'intelligence et du langage du médecin. Néanmoins, la métamorphose est temporaire : quand l'énergie volée se dissipe, Sauron reprend forme humaine.

Après avoir drainé la force vitale d'autres surhommes, Sauron tente de tuer le docteur Andersson et sa fille, mais les X-Men l'en empêchent. Accablé, Karl se rend en Terre Sauvage dans l'espoir d'assouvir ses besoins là-bas. Il se nourrit essentiellement d'énergie vitale animale. Plus tard, Tanya vient le rejoindre. Mais leur histoire d'amour ne dure pas. Le Crapaud (Toad) capture le couple, et redonne à Karl la forme de Sauron – définitivement, cette fois. Tanya est tuée durant l'opération, et Sauron entreprend de semer la terreur et le chaos partout.

Récemment, Sauron a été recruté par l'Arme X (Weapon X), qui a modifié génétiquement ses talents afin qu'il utilise la force vitale qu'il absorbe pour créer des rafales d'énergie et assommer ses victimes. Mais le processus a diminué l'intelligence de Sauron. Fort de ses nouveaux talents, il est convaincu qu'il se sert de l'Arme X à ses propres fins – du moins, c'est ce que le Directeur (Director) lui fait croire.

*Dessin : Chris Bachalo*

# WILD CHILD

Quand les parents de Wild Child découvrent que leur fils est un mutant, ils le mettent à la porte. Celui-ci est recueilli par une organisation subversive qui, dans le but de créer la machine à tuer idéale, lui injecte l'ADN d'un assassin, provoquant l'émergence de son côté bestial et lui ôtant tout espoir de mener une vie normale. Par la suite, l'organisation est décimée par le tueur dont elle a utilisé l'ADN. Dépêchés sur les lieux, les membres d'Alpha Flight récupèrent Wild Child et l'emmènent avec eux. Mais ce genre de vie ne convient pas au jeune mutant. Même s'il veut faire le bien, il est sujet à des crises de folie meurtrière qui l'écartent de ses coéquipiers. Malgré son acharnement à sauver sa relation amoureuse avec Aurora, son comportement violent finit par séparer le couple.

Wild Child retrouve son optimisme quand Valerie Cooper lui propose une place au sein d'une équipe de mutants financée par le gouvernement. Il accepte, mais quand son corps subit d'autres transformations, il quitte le groupe pour explorer ses nouvelles mutations et se découvrir.

Par la suite, Wild Child est enrôlé par l'Arme X (Weapon X), qui le manipule génétiquement pour perfectionner ses pouvoirs. Le mutant est alors envoyé en mission avec Dents de Sabre (Sabretooth) pour recruter Sunfire. Quand ce dernier refuse et brûle Dents de Sabre, Wild Child l'abat. Mais Creed, qui se sent insulté, tranche la gorge de son coéquipier.

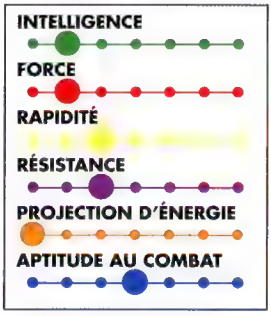
Des mois plus tard, l'Arme X charge Wild Child de récupérer Aurora, internée dans un hôpital psychiatrique, et la guérit de sa schizophrénie. Wild Child tente alors de la reconquérir, mais elle le repousse. Peu après, les deux anciens amants font équipe lors d'une mission consistant à recruter un téléporteur pour le programme. En fait, l'opération est un piège tendu par Dents de Sabre, qui mutile sauvagement Aurora sous les yeux de Wild Child. Traumatisé, Wild Child est toujours en état de choc.

**Nom français :**
WILD CHILD
**Véritable nom :** Kyle Gibney
**Première apparition :**
*Alpha Flight* #1 (1983)
Strange 179 (1984)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 69 kg
**Yeux :** Bleu-vert
**Cheveux :** Sans

## POUVOIRS/ ARMES

- Griffes acérées en guise d'ongles
- Ouïe surhumaine
- Vision nocturne



*Dessin : Georges Jeanty*

## MADISON JEFFRIES

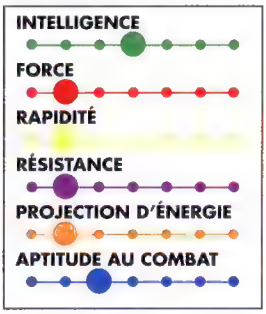
**Nom français :** MADISON JEFFRIES
**Véritable nom :** Madison Jeffries
**Première apparition :** *Alpha Flight* #1 (1983) / Strange 179 (1984)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 89 kg

Bon gré mal gré, c'est lui qui aide le Directeur (Director) à réaliser son rêve. Mécanicien hautement qualifié, inventeur de génie et ancien membre d'Alpha Flight, Madison Jeffries est kidnappé par des ravisseurs qui lui font un lavage de cerveau. Secouru par l'Arme X (Weapon X), il est présenté au Directeur, qui profite de ses troubles mentaux pour le convaincre de participer à la construction de "Neverland", le camp de concentration pour mutants.

**POUVOIRS/ARMES**

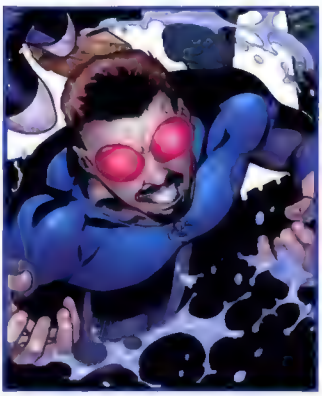
- Manipulation psionique des machines




## WASHOUT

**Nom français :** WASHOUT
**Véritable nom :** John (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Force* #129 (2002) / X-Treme X-Men 13 (2003)

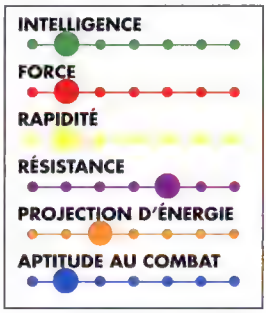
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 82 kg



Lorsqu'il découvre qu'il a le pouvoir mutant de produire des jets d'eau avec ses mains, Washout est si désemparé qu'il accepte l'offre du Directeur (Director) de rejoindre l'Arme X (Weapon X). Quand le programme augmente ses pouvoirs pour lui permettre de transformer son corps tout entier en eau, et créer toutes les structures imaginables, Washout est enchanté du résultat. Mais ses pouvoirs le déshydratent, et à son insu, plus il les utilise, plus il précipite sa fin.

**POUVOIRS/ARMES**

- Transforme son corps en eau
- Projette de jets d'eau à haute pression



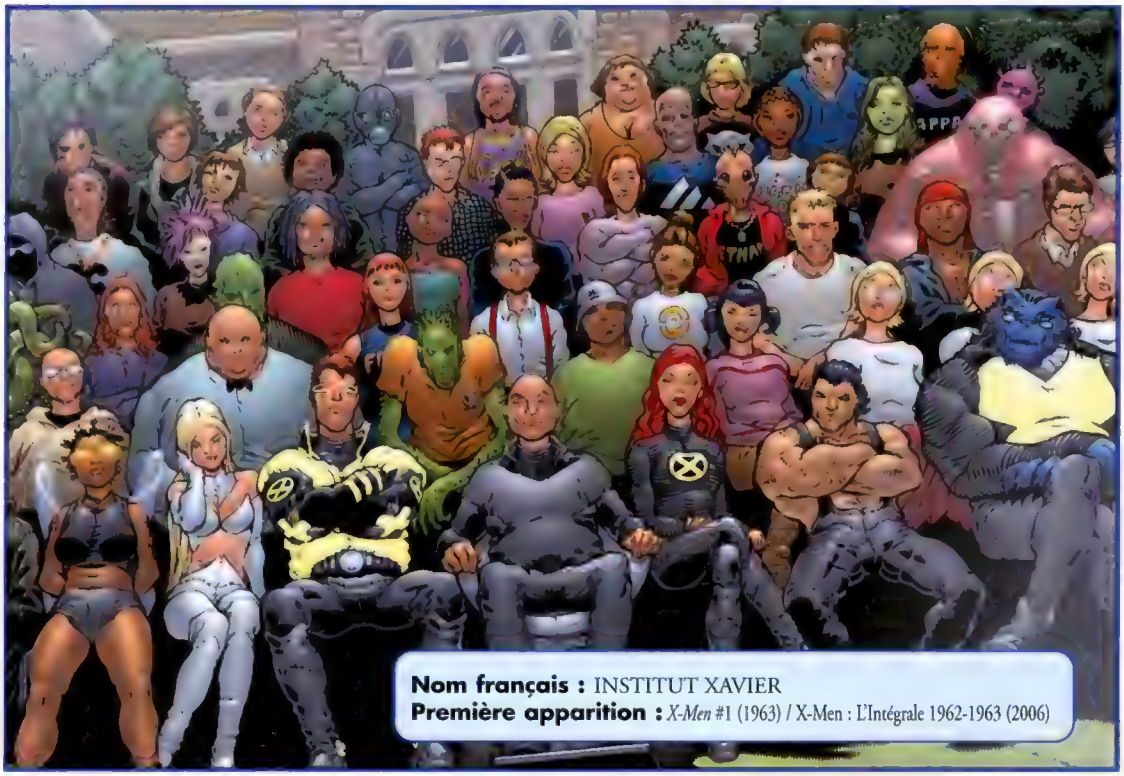

## DR. WINDSOR

**Nom français :** DR WINDSOR
**Véritable nom :** Charles Windsor
**Première apparition :** *Wolverine* #173 (2002) / Wolverine 111 (2003)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 75 kg

Quand le Dr Windsor accepte de travailler pour l'Arme X (Weapon X) dans l'espoir d'approfondir ses connaissances scientifiques déjà très vastes, il ignore tout des plans plus insidieux et horribles de l'organisation. Mais après avoir découvert que le Directeur (Director) projette d'enfermer les mutants dans le camp de "Neverland", il refuse de fermer les yeux sur ce génocide. Depuis, le Dr Windsor risque sa vie pour aider les mutants à s'évader et à échapper au sort terrible qui les attend derrière les grilles de "Neverland".

# XAVIER INSTITUTE



**Nom français :** INSTITUT XAVIER
**Première apparition :** *X-Men* #1 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1962-1963 (2006)

*Dessin : Frank Quitely*

L'adresse la plus importante pour les mutants est sans doute le 1407 Graymalkin Lane à Salem Center, Westchester County, New York. C'est là qu'ils étudient. C'est là qu'ils grandissent. C'est le seul endroit où ils ont une chance de perfectionner leurs talents pour sauver le monde en cas de guerre génétique.

Construit sur les fondations de la propriété ancestrale du Professeur X (**Professor X**), l'Institut d'Études Supérieures Xavier est un établissement créé pour éduquer et former les jeunes mutants.

En plus de recevoir un enseignement dans les matières générales, les étudiants qui fréquentent cette école secondaire unique apprennent à mieux utiliser, contrôler et comprendre leurs pouvoirs, afin de favoriser la coexistence pacifique entre l'homme et le mutant.

L'Institut accueille tous les mutants, que leurs pouvoirs soient physiques ou psioniques. L'une de ses premières élèves fut **Jean Grey**, qui n'était alors qu'une toute jeune mutante terrifiée par son pouvoir d'absorber les souvenirs et les émotions d'autrui. Aujourd'hui professeur, Jean met à profit son expérience pour guider les mutants angoissés par les formidables dons avec lesquels ils sont nés.

Pendant des années, la vocation de l'Institut est restée secrète, mais récemment, **Cassandra Nova** a révélé publiquement qu'il abritait des mutants. Si la nouvelle a suscité quelques réactions violentes, la plupart des habitants des villes alentour se sont montrés plutôt tolérants, et l'Institut Xavier continue à prôner la paix entre *Homo Superior* et *Sapiens*.

## ANGEL

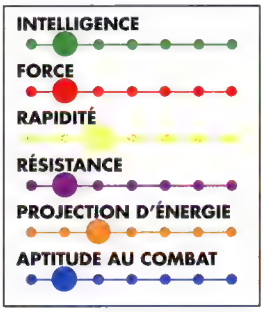
**Nom français :** ANGEL
**Véritable nom :** Angel Gonzales
**Première apparition :** *New X-Men* #118 (2001) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,55 m
**Poids :** 48 kg

Maltraitée par son beau-père et mise à la porte de la maison à l'âge de quatorze ans, Angel lutte désespérément contre son dégoût d'elle-même. Rongée par ses névroses, elle commence par mépriser les autres élèves de l'Institut Xavier (Xavier Institute) car elle envie leur assurance. Avec le temps, elle se radoucit et se lie avec Bec (Beak) et les Stepford Cuckoos au cours d'un combat contre Cassandra Nova, mais elle a encore du chemin à faire pour s'accepter et s'intégrer.

### POUVOIRS/ARMES

- Peut voler
- Fait vibrer ses ailes produisant des ultrasons assourdissants
- Crache des projectiles acides




## BEAK

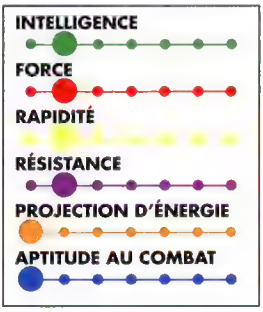
**Nom français :** BEC
**Véritable nom :** Barnell Bohusk
**Première apparition :** *New X-Men* #118 (2001) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 55 kg

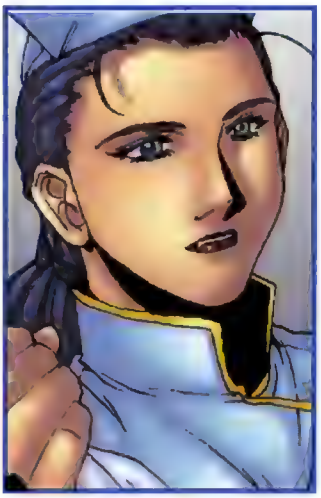
Parmi les autres mutants de l'Institut Xavier (Xavier Institute), Bec se sent inadapté parce qu'il a des difficultés à voler, et isolé en raison de son physique. Il finit par trouver un ami en la personne du Fauve (Beast), bien placé pour savoir à quel point il est injuste d'être jugé sur les apparences. Mais malgré l'aide de celui-ci, Bec ne parvient pas à sortir de sa solitude et de son désespoir. Finalement, c'est un baiser passionné d'Angel qui va changer sa vie en lui faisant découvrir une nouvelle émotion : l'amour. Bec ignore que ce baiser n'est que le résultat d'un pari douteux.

### POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir de voler limité




## ANNIE GHAZIKHANIAN



**Nom français :** ANNIE GHAZIKHANIAN
**Véritable nom :** Annie Ghazikhanian
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #411 (2002) / X-Men 79 (2003)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 66 kg

Infirmière diplômée d'État, Annie Ghazikhanian s'attache à un mystérieux patient plongé dans le coma. Cette mère célibataire croyait pourtant que l'amour n'avait pas de place dans sa vie, car elle a d'autres soucis. Elle vient en effet de découvrir que son fils Carter (Carter Ghazikhanian) est un mutant, une espèce qui ne lui inspire que méfiance et dédain. Quand elle apprend que son patient n'est autre qu'Alex Summers (Havok), elle est confrontée à un dilemme : son fils et l'homme qu'elle aime étant tous deux des mutants, elle a le choix entre apprendre à les accepter et les comprendre, ou continuer à s'en méfier et les perdre. Lorsque Scott Summers (Cyclops) se présente à l'hôpital pour récupérer son frère, Annie a pris sa décision. Avec Carter, elle part pour l'Institut Xavier (Xavier Institute) afin de continuer à veiller sur Havok.

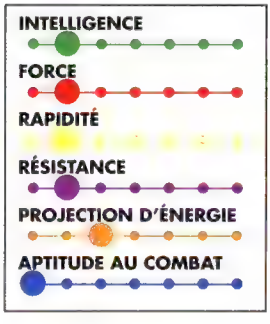
## CARTER GHAZIKHANIAN

**POUVOIRS/ARMES**

• Télépathie et télékinésie

**Nom français :** CARTER GHAZIKHANIAN
**Véritable nom :** Carter Ghazikhanian
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #411 (2002) / X-Men 79 (2003)

**Taille :** 1,25 m
**Poids :** 33 kg




Carter a des pouvoirs mutants que sa mère, Annie Ghazikhanian, s'est toujours obstinée à nier. Quand celle-ci décide de quitter l'hôpital où elle travaille pour un emploi d'infirmière dans une école réservée aux mutants, la vie de Carter bascule : il va enfin gagner le respect de sa mère, côtoyer des enfants comme lui et se faire des copains. Très vite, Carter se lie d'amitié avec le jeune mutant Squid-Boy, et peu à peu, les préjugés de sa mère envers les mutants s'estompent.

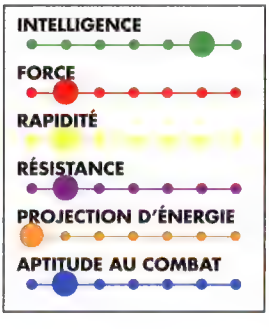
## KID OMEGA

**POUVOIRS/ARMES**

• Intelligence surhumaine

**Nom français :** KID OMÉGA
**Véritable nom :** Quentin Quire
**Première apparition :** *New X-Men* #122 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 59 kg




Élève le plus brillant de l'Institut Xavier (Xavier Institute), Kid Oméga sort du droit chemin quand il commence à douter des enseignements du Professeur X (Professor X). Ayant appris que c'est un enfant adopté, il se met à haïr la société et à consommer du kick, une drogue dévastatrice qui augmente les pouvoirs mutants et finit par rendre fou. Avec Radian, Redneck, Glob et Tattoo, Kid Oméga va jusqu'à kidnapper le Professeur X, avant d'être arrêté par les Stepford Cuckoos et placé en animation suspendue.

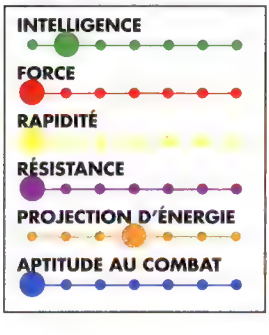
## MARTHA

**POUVOIRS/ARMES**

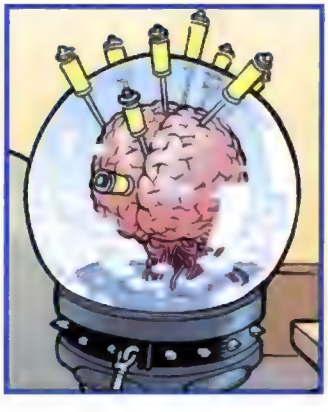
• Inhibe les pouvoirs mutants
• Communication télépathique

**Nom français :** MARTHA
**Véritable nom :** Martha Johansson
**Première apparition :** *New X-Men* #118 (2001) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** Inapplicable
**Poids :** Inapplicable




Quand elle découvre qu'elle a des pouvoirs mutants, la jeune Martha Johansson fait une fugue. Peu après, les U-Men de John Sublime la capturent pour exploiter ses talents. Sublime prélève son cerveau et, à l'aide de drogues, il contrôle ses pouvoirs pour qu'elle neutralise Cyclope (Cyclops) et Emma Frost. Une fois Scott et Emma libérés, Martha se venge de Sublime en le forçant, par télépathie, à se jeter dans le vide. Toujours dépourvue de corps, Martha rejoint alors l'Institut Xavier (Xavier Institute), où elle est équipée de flotteurs antigravité pour pouvoir se déplacer.



## SLICK

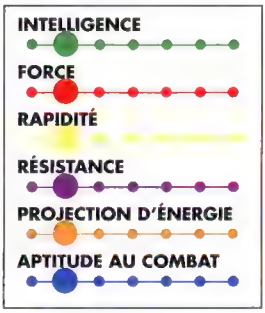
**Nom français :** SLICK
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *New X-Men* #126 (2002) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 70 cm
**Poids :** 109 kg

Petit, affublé d'un nez retroussé, d'oreilles pointues et de pieds palmés, Slick assume si mal son apparence qu'il se crée un physique illusoire pour paraître grand, beau et élégant. Sous cet aspect, il devient rapidement l'un des étudiants les plus populaires de l'Institut Xavier (Xavier Institute) et se trouve même une petite amie en la personne de Tattoo. Mais lorsque Kid Oméga révèle la vraie nature de Slick, la chute est douloureuse. Horrifiée par le physique de Slick, Tattoo le laisse tomber pour se rallier à la cause de Kid Oméga.

**POUVOIRS/ARMES**

- Création d'illusions solides pour cacher sa véritable apparence
- Charisme exceptionnel




## SQUID-BOY

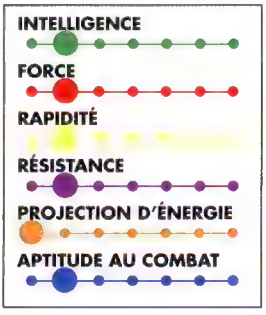
**Nom français :** SQUID-BOY
**Véritable nom :** Samuel Pare
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #410 (2002) / X-Men 78 (2003)

**Taille :** 1,25 m
**Poids :** 37 kg

Doté des attributs physiques d'un poisson, Sammy Pare est la tête de Turc des gamins du voisinage. Pour mettre fin à ses tourments, il envisage d'abattre ses tortionnaires. Mais une rencontre avec le Professeur X (Professor X) l'en dissuade. Sammy accepte d'intégrer l'Institut Xavier (Xavier Institute) et en chemin vers sa nouvelle école, il sauve le Fléau (Juggernaut) d'une noyade certaine dans l'océan. Une solide amitié unit alors les deux mutants, jusqu'à la mort de Squid-Boy, assassiné un peu plus tard par Black Tom Cassidy.

**POUVOIRS/ARMES**

- Peut respirer et parler sous l'eau



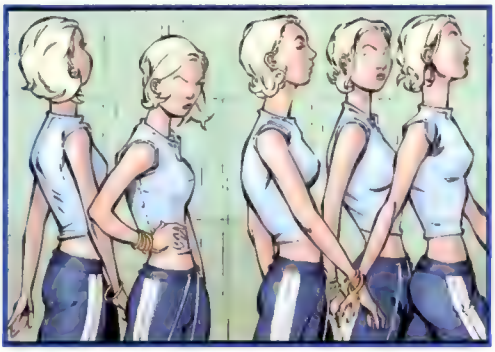

## STEPFORD CUCKOOS

**Nom français :** STEPFORD CUCKOOS
**Véritable nom :** Esme, Sophie et trois noms inconnus
**Première apparition :** *New X-Men* #118 (2001) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

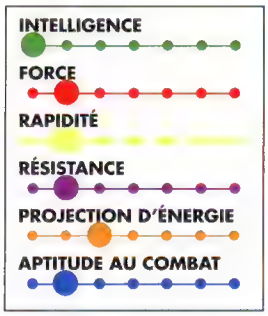
**Taille :** 1,60 m (toutes)
**Poids :** 52 kg (toutes)

**POUVOIRS/ARMES**

- Télépathie



Pour elles, l'union fait la force, et le groupe prime sur l'individu. Séparément, elles ont peu de pouvoirs ; ensemble, elles figurent parmi les télépathes les plus puissantes de la planète. Si leur rôle pour contrer les attaques de Cassandra Nova et des U-Men de John Sublime fut déterminant, leur intervention pour mater les émeutes déclenchées par Kid Oméga (Kid Omega) à l'Institut Xavier (Xavier Institute) s'est mal terminée. Sophie ayant utilisé Cérébra pour "booster" les pouvoirs des Cuckoos, les filles ont vaincu Kid Oméga, mais Sophie est morte d'épuisement.



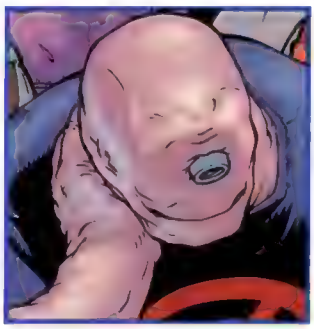

## BASILISK

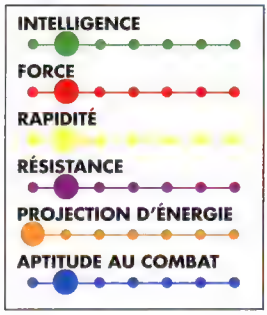
**Nom français :** BASILISK
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #135 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 2 (2006)

**Taille :**
1,96 m
**Poids :**
100 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Son cerveau émet une impulsion de lumière stroboscopique à haute fréquence





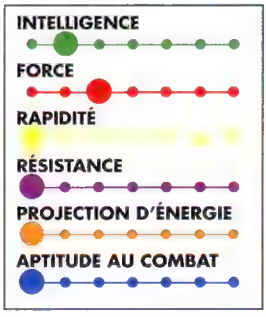

## DUMMY

**Nom français :** DUMMY
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #126 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :**
Inapplicable
**Poids :**
Inapplicable

### POUVOIRS/ARMES

• Forme gazeuse



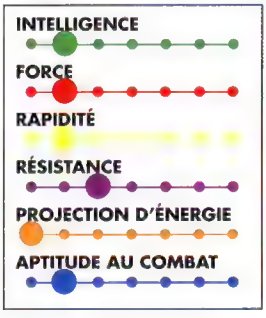

## ERNST

**Nom français :** ERNST
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #135 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 2 (2006)

**Taille :**
1,25 m
**Poids :**
23 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force surhumaine




## GLOB HERMAN

**Nom français :** GLOB HERMAN
**Véritable nom :** Herman (nom complet inconnu)
**Première apparition :**
*New X-Men* #117 (2001)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :**
1,96 m
**Poids :**
98 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Corps de paraffine très inflammable

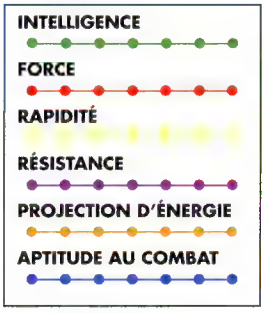
## NO-GIRL

**Nom français :** NO-GIRL
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #135 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 2 (2006)

**Taille :** Inconnue
**Poids :** Inconnu

### POUVOIRS/ARMES

- Inconnus



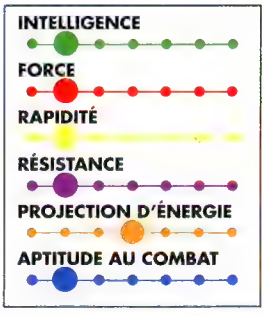

## RADIAN

**Nom français :** RADIAN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #126 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 64 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Génère des flashes aveuglants d'ultraviolets



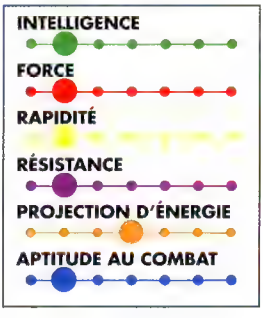

## REDNECK

**Nom français :** REDNECK
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #126 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 86 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Ses mains peuvent générer une chaleur intense



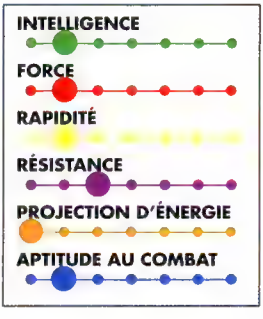

## TATTOO

**Nom français :** TATTOO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*New X-Men* #126 (2002)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 59 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Intangibilité la rendant invulnérable aux agressions physiques
- Peau de caméléon



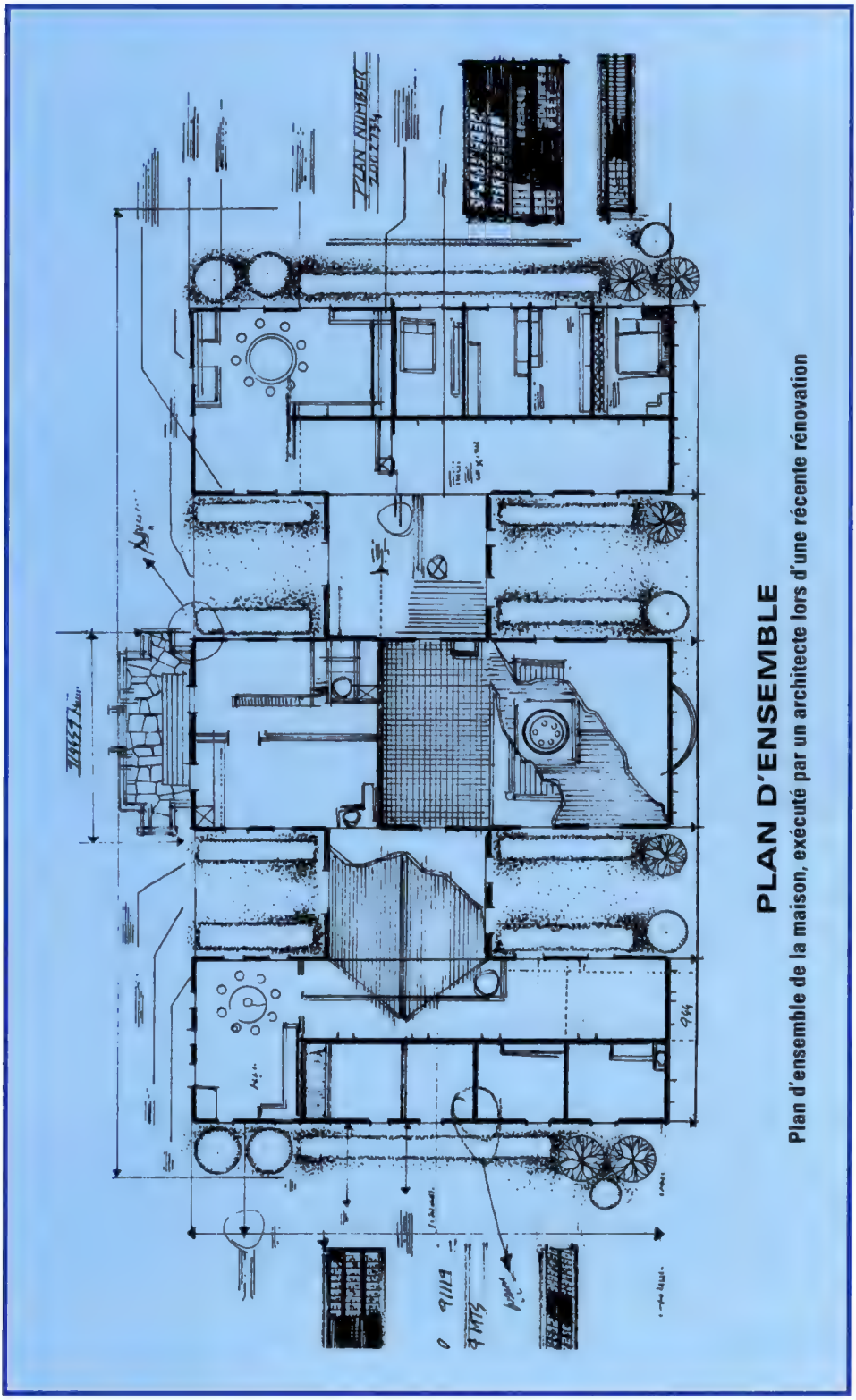
# XAVIER MANSION

La base d'opérations des X-Men et leur lieu de résidence est l'Institut Xavier (Xavier Institute), situé au 1407 Graymalkin Lane, dans la ville de Salem Center, Westchester County, État de New York. La propriété, qui appartient au fondateur de l'équipe, le Professeur X (Professor X), est un bien de famille depuis dix générations. Un ancêtre hollandais de Xavier l'a fait construire dans les années 1700, sur les bords du lac Breakstone.

Au fil des années, les bâtiments ont été modernisés et réaménagés. L'essentiel des rénovations a consisté à installer des équipements spéciaux pour les X-Men – comme les hangars souterrains, la Salle des Dangers et les tunnels de transport rapide. Reconstruite et agrandie plusieurs fois au cours des dernières années en privilégiant le confort, l'espace et la sécurité, l'établissement abrite du matériel technologique alien, fourni par Lilandra et les Shi'ars (Shi'ar).

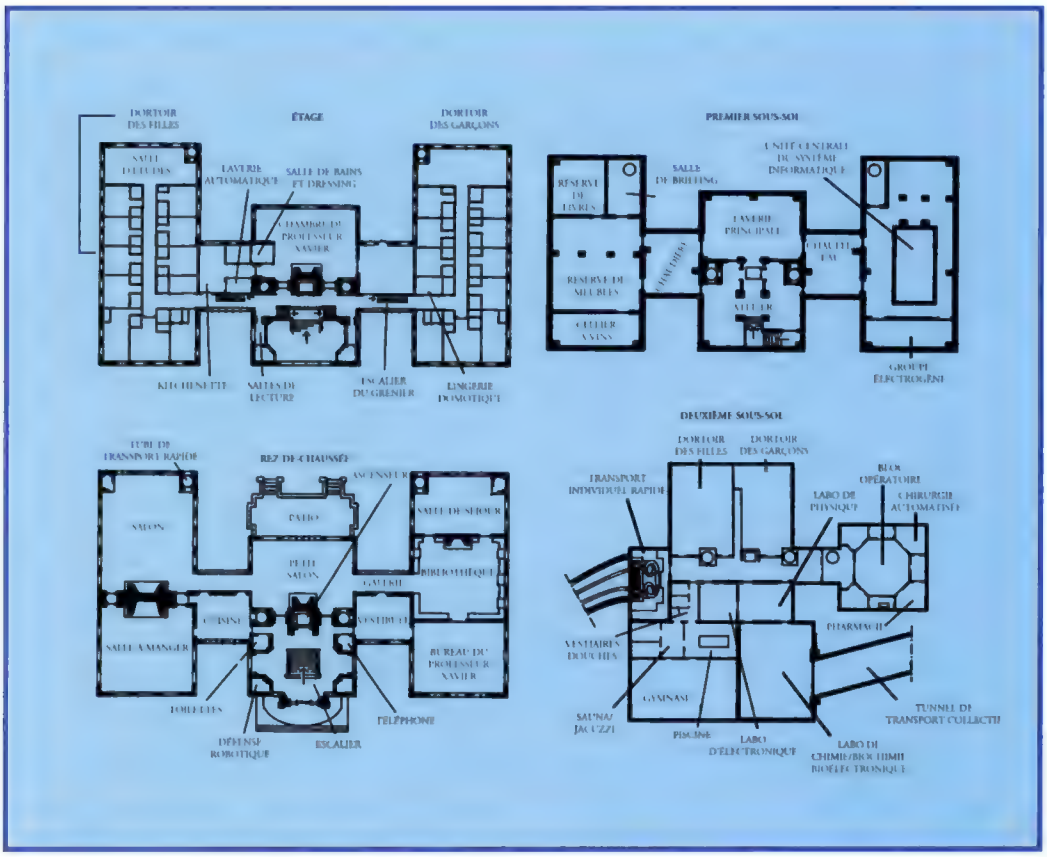
La propriété de Xavier s'étend sur une vaste superficie entre Graymalkin Lane et le lac Breakstone. L'arrière de la maison ouvre directement sur une piscine olympique. Des écuries et un abri à bateaux sont installés dans le parc. Les hangars et la piste de décollage du Blackbird des X-Men se trouvent dans des endroits dissimulés aux regards. Ces installations peuvent être atteintes rapidement à partir de la maison grâce à un autorail magnétique à grande vitesse circulant dans un tunnel souterrain.

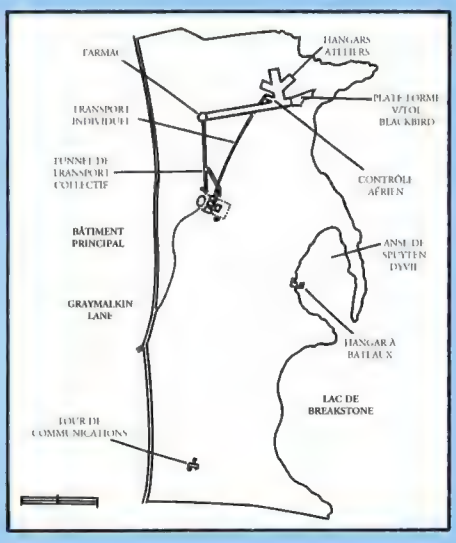
# XAVIER MANSION

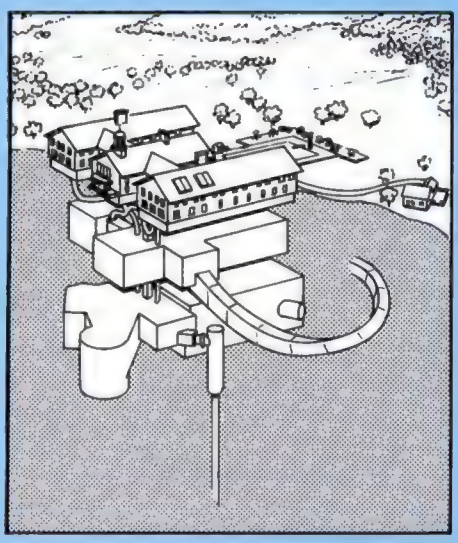


**PLAN D'ENSEMBLE**

Plan d'ensemble de la maison, exécuté par un architecte lors d'une récente rénovation

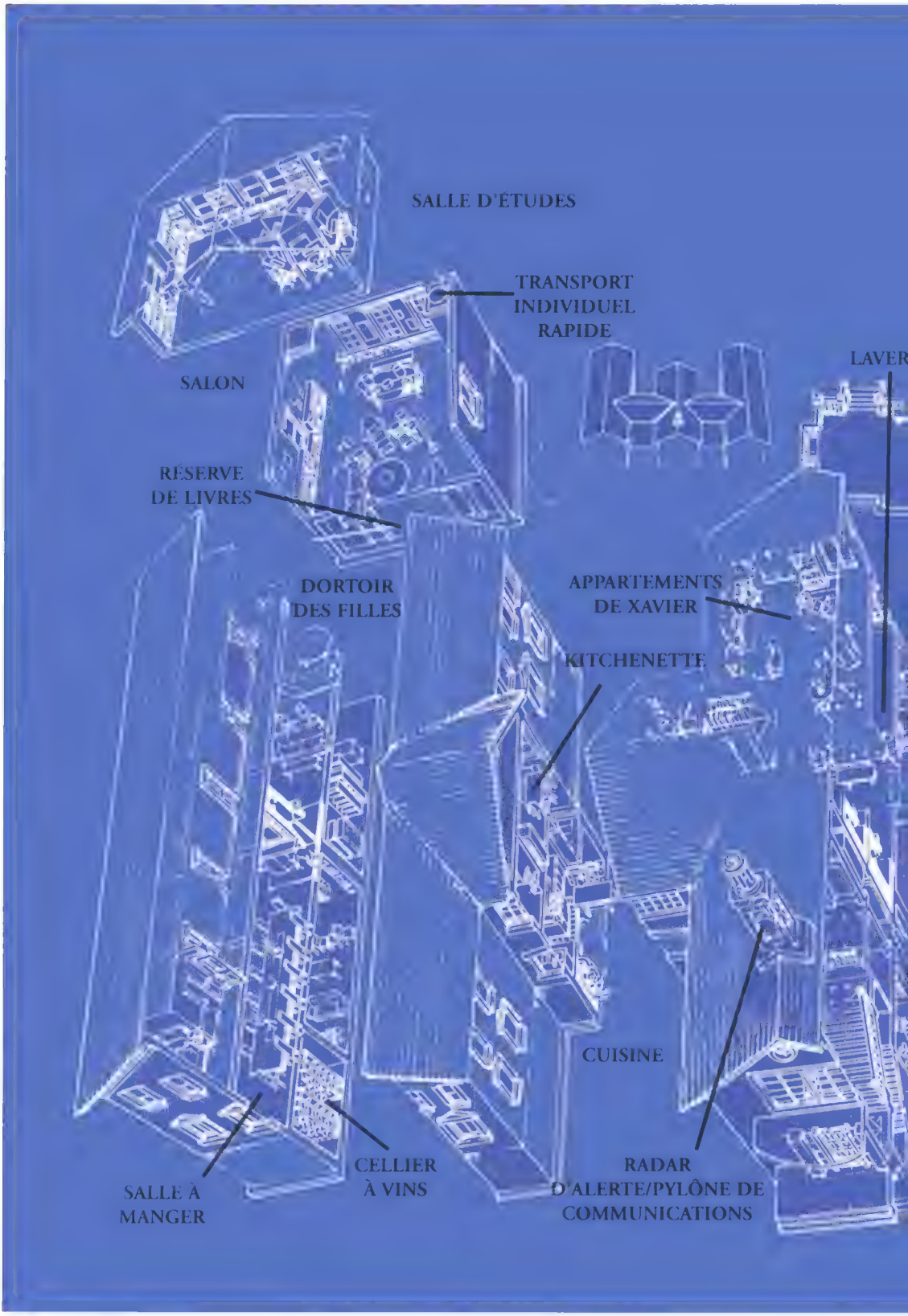


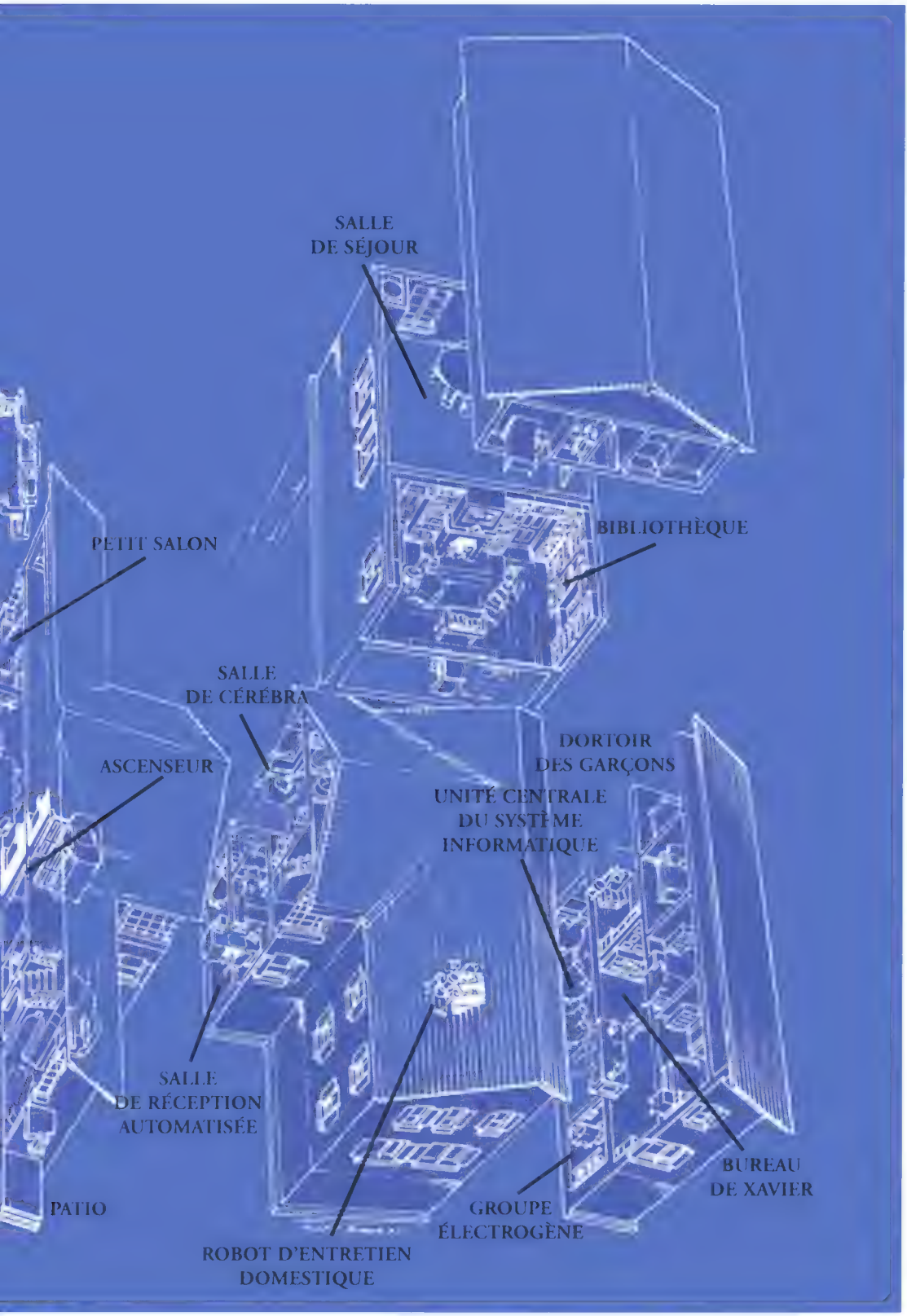



PLAN EN COUPE

# XAVIER MANSION



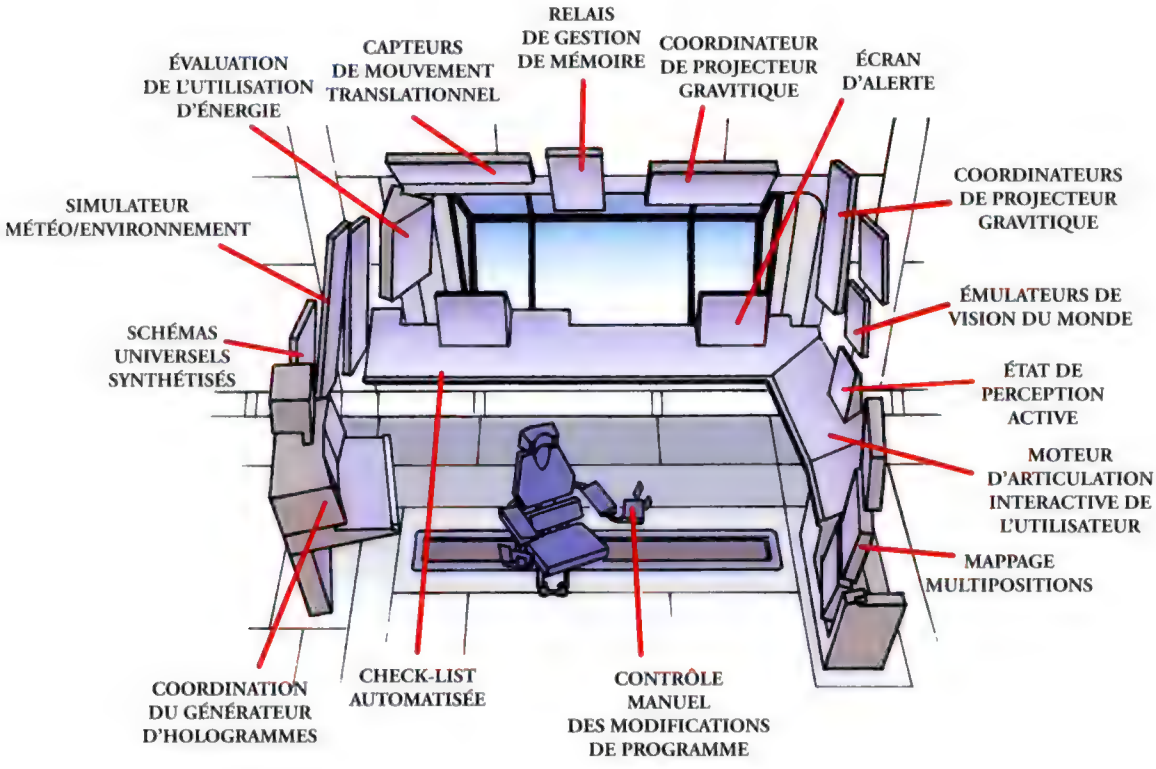

SALLE
DE SÉJOUR
PETIT SALON
BIBLIOTHÈQUE
SALLE
DE CÉRÉBRA
ASCENSEUR
DORTOIR
DES GARÇONS
UNITÉ CENTRALE
DU SYSTÈME
INFORMATIQUE
SALLE
DE RÉCEPTION
AUTOMATISÉE
BUREAU
DE XAVIER
PATIO
GROUPE
ÉLECTROGÈNE
ROBOT D'ENTRETIEN
DOMESTIQUE

# XAVIER MANSION

DANGER ROOM

Dessin : John Byrne

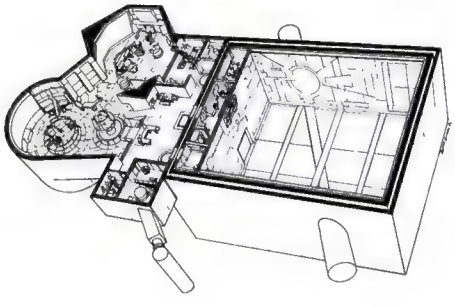
## POSTE DE COMMANDE DE LA SALLE DES DANGERS




En apparence, c'est une pièce banale. Mais pour l'œil averti, la Salle des Dangers est le fin du fin en matière de simulateur de combat. Ses murs lambrissés de gris dissimulent un équipement conçu pour mettre à l'épreuve les mutants les mieux entraînés. La Salle des Dangers peut se transformer en un environnement en trois dimensions interactif, où les X-Men perfectionnent sans relâche un travail d'équipe vital pour leurs missions.

À l'origine, la Salle des Dangers se trouvait au premier étage, et elle était équipée d'une technologie avancée comprenant des robots. Transférée aujourd'hui au deuxième sous-sol, elle utilise du matériel shi'ar (Shi'ar), comme des canons à laser, des étaus en omnium, des lances pyrotechniques, des caissons de privation sensorielle et des projecteurs holographiques très sophistiqués. Pendant leurs entraînements, les X-Men sont opposés à de redoutables adversaires qui sont soit des hologrammes, soit des robots, dans un cas comme dans l'autre créés par les Shi'ars. Les surfaces solides, à l'apparence très réaliste, sont obtenues grâce à un modelage de textures sur des surfaces polygonales formées par des champs de gravité imbriqués les uns dans les autres. Des champs de force se déplaçant rapidement font office de "projectiles".

La bibliothèque numérique de la Salle des Dangers contient les maquettes de plus de 50 millions d'objets. Quant aux niveaux de difficulté programmés dans les ordinateurs, ils sont au nombre de 120.



# XAVIER MANSION

*Dessin : Frank Quitely*

## CEREBRA

"Grande sœur" de Cérébro, Cérébra est la machine dont se sert le Professeur X (**Professor X**) pour localiser les mutants. Sorte de GPS, elle détecte les aberrations de l'activité électromagnétique dues à des mutations biologiques, et permet ainsi à l'utilisateur de repérer la signature du gène X, à l'origine des pouvoirs extraordinaires des mutants. Le système informatique de Cérébra évalue approximativement le pouvoir du mutant détecté, il détermine sa position géographique et, s'il dispose de données suffisantes, il peut même l'identifier.

Même si n'importe qui peut se servir de Cérébra, son efficacité est maximale quand elle est reliée au Professeur X ou à un autre télépathe. En portant un casque spécial branché sur la machine, Xavier augmente la capacité de Cérébra de détecter les ondes cérébrales d'un mutant. En contrepartie, Cérébra décuple les aptitudes psioniques du professeur et étend à la Terre entière son pouvoir de localiser les mutants. Les **X-Men** emportent parfois avec eux des versions miniatures de Cérébro ou Cérébra. En contact télémétrique avec l'ordinateur central, ces appareils peuvent repérer la présence d'un mutant dans un rayon limité.

Le Professeur X travaillait déjà sur Cérébro avant de fonder les X-Men. C'est avec un prototype de la machine qu'il a localisé Scott Summers (**Cyclops**), sa première recrue. Xavier a parachevé son invention peu après l'arrivée de **Jean Grey** dans l'équipe, et l'a appelée Cérébro en hommage au cerveau humain. Le Fauve (**Beast**) a développé Cérébra juste avant l'apparition de **Cassandra Nova**.

*Dessin : Frank Quitely*

# XAVIER MANSION

## BLACKBIRD

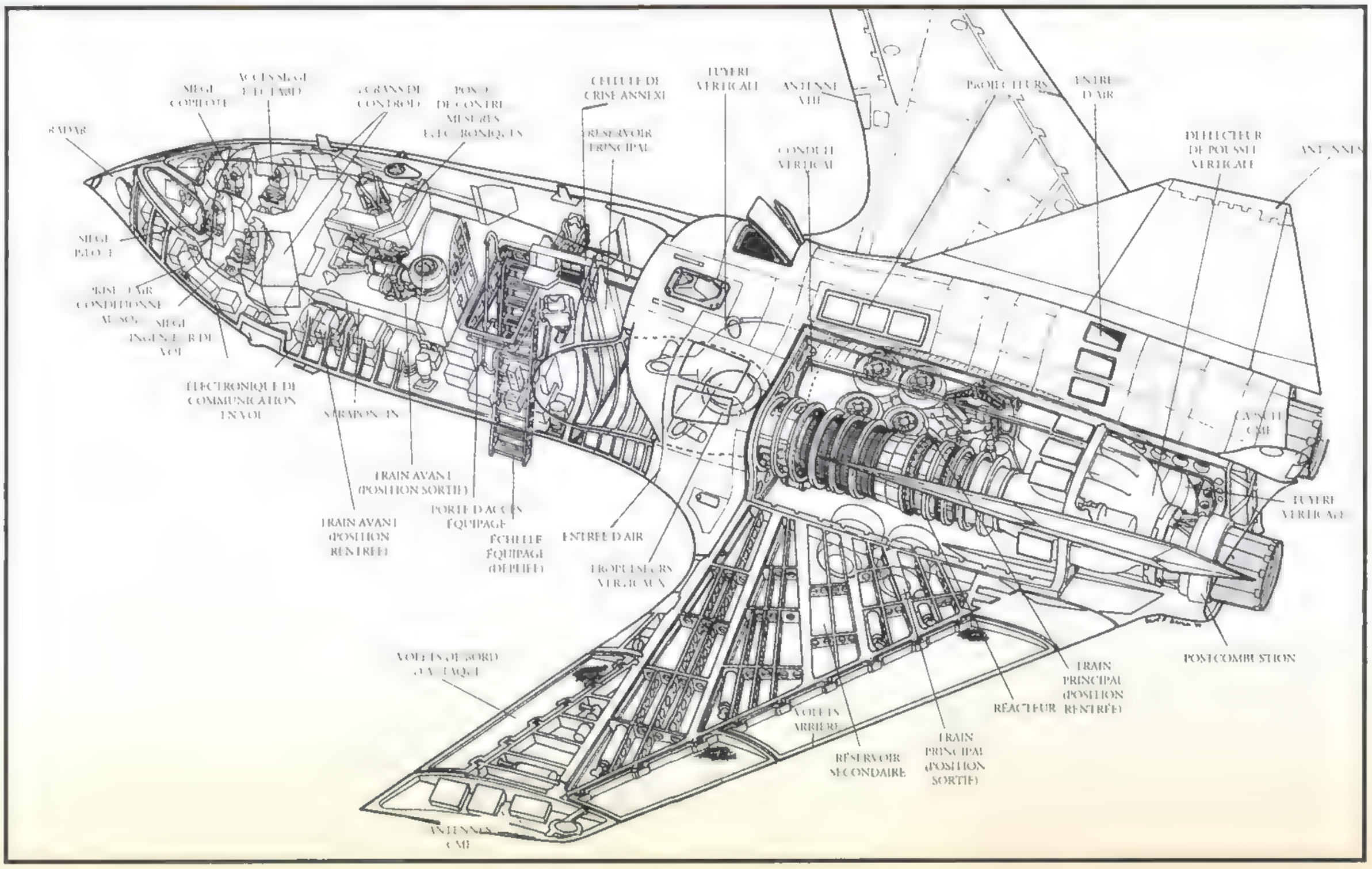
Le Blackbird des X-Men est un appareil transsonique équipé pour les vols longue distance, les missions de reconnaissance en haute altitude et les déplacements sous tous les climats.

Le Blackbird s'inspire d'un projet élaboré par Clarence "Kelly" Johnson, ex-directeur du bureau d'études (dit "Skunk Works") de Lockheed Aircraft Corporation, juste avant son départ en retraite.

Dans les années 60 et 70, Skunk Works était chargé de la conception et de la fabrication de l'avion de reconnaissance SR-71 et par la suite, de sa version offensive, le YF-12A. Alors que ces appareils étaient des biplaces, le Blackbird des X-Men (code du projet : RS-150) peut emmener trois membres d'équipage et quatre passagers.

Le RS-150 n'a jamais été construit dans le cadre du programme militaire américain, mais au début des années 70, le S.H.I.E.L.D. a acheté les plans et fait fabriquer plusieurs de ces appareils. Un seul a survécu : le Blackbird des X-Men, modifié entre-temps par la technologie shi'ar et par Forge.

*Dessin : Kia Asamiya*


SIÈGE COPILOTE
ACCUMULATEUR ÉLECTRIQUE
RADAR
SIÈGE PILOTE
SIÈGE INGÉNIEUR DE VOL
ÉLECTRONIQUE DE COMMUNICATION EN VOL
TRAIN AVANT (POSITION RENTRÉE)
PORTE D'ACCÈS ÉQUIPAGE
ÉCHELLE ÉQUIPAGE (DÉPLIÉE)
ENTRÉE D'AIR
TRAIN AVANT (POSITION SORTIE)
CELLULE DE CRISE ANNEXE
RÉSERVOIR PRINCIPAL
CONDUIT VERTICAL
LUYÈRE VERTICALE
ANTENNE VHF
PROJECTEURS
ENTRÉE D'AIR
DÉFLECTEUR DE POUSSÉE VERTICALE
ANTENNES
CAISSON CAB
LUYÈRE VERTICALE
POST-COMBUSTION
TRAIN PRINCIPAL (POSITION RENTRÉE)
RÉACTEUR
TRAIN PRINCIPAL (POSITION SORTIE)
RÉSERVOIR SECONDAIRE
VOLETS ARRIÈRE
VOLETS DE BORD D'ATTAQUE
ANTENNES CAB

# X-CORPORATION

Les mutants ne sont pas un phénomène propre aux États-Unis. Ils sont partout. Dans tous les coins du globe. Sur les cinq continents. Dans les grandes métropoles et les petits villages. Persécutés à l'échelle mondiale, ils ont besoin d'aide. Ils ont besoin d'X-Corporation.

**Nom français :** X-CORPORATION
**Première apparition :** *New X-Men Annual* (2001) / Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

*Dessin : Igor Kordey*

Sortie des cendres de l'X-Corps paramilitaire du Hurleur (Banshee), X-Corporation a des bases à Hong-Kong, Amsterdam, Mumbay, Melbourne et Paris. Depuis ces endroits, elle surveille les atteintes aux droits des mutants dans le monde entier. L'organisation est composée de surhommes issus des différentes équipes créées par le Professeur X (Professor X). Pour les appeler, il suffit que les mutants en danger pensent au signe "X", et ils sont immédiatement détectés et localisés par les dispositifs de Cérébra à la disposition d'X-Corporation. Des X-Men chevronnés sont alors envoyés à la rescousse, quelle que soit la gravité de la situation. La persécution et l'extermination des mutants n'est plus un problème limité à l'Amérique. Partout dans le monde, le conflit prend des proportions dramatiques, et X-Corporation entend bien y mettre fin.

## ABYSS

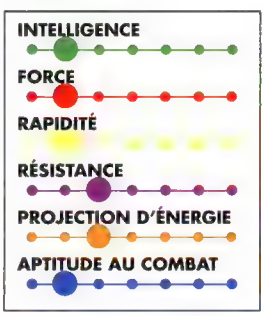
**Nom français :** ABYSS
**Véritable nom :** Nils Styger
**Première apparition :** *Cable* #40 (1997) / Wolverine 55 (1998)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable

Après avoir été guéri du virus Legacy, Abyss se rend à Berlin en tant que membre d'X-Corporation pour combattre Fever Pitch. Mais les deux mutants sont capturés par X-Corps, la milice mutante du Hurleur (Banshee). Ayant appris que Mystique a infiltré X-Corps pour utiliser ses ressources à ses propres fins, le Hurleur libère Abyss et l'oppose à Mystique, que le jeune mutant absorbe dans le vide de son corps.

### POUVOIRS/ARMES

• Forme spectrale lui servant de portail vers une source d'énergie faite de pures ténèbres



## DARKSTAR

**Nom français :** DARKSTAR
**Véritable nom :** Laynia Sergeievna Petrovna (Krylova)
**Première apparition :** *Champions* #7 (1976) / Titans 10 (1977)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 57 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Manipule une source de pure énergie pour créer et contrôler mentalement des objets solides

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

À la mort de sa mère, Darkstar est enlevée à son père et placée dans une école soviétique pour les mutants afin de devenir agent du gouvernement. Quand l'établissement ferme, elle entre au service de son pays en tant que Super-Soldat. Mais désabusée par l'Union soviétique, elle s'enfuit aux États-Unis. Enrôlée dans la filiale parisienne d'X-Corporation, elle est possédée par une conscience bactérienne dès sa première mission. Pour empêcher la propagation de la bactérie, Fantomex tue Darkstar.

## FERAL

**Nom français :** FERAL
**Véritable nom :** Maria Callasantos
**Première apparition :** *New Mutants* #98 (1991) / Titans 155 (1991)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 60 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force, rapidité et agilité exceptionnelles
• Vue, ouïe et odorat surhumains

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Quand, sous l'emprise de la drogue, le petit ami de sa mère tente de violer sa sœur Thornn, Feral le tue. Folle de rage, la mère étrangle les pigeons que Feral élève comme animaux de compagnie. Feral riposte en assassinant sa mère. Puis les deux sœurs trouvent refuge dans la communauté des Morlocks, que Feral quitte lorsque Masque prend la tête du groupe. Jetée en prison pour ses crimes, Feral s'évade, et avec Thornn, elle rejoint X-Corporation. Mais bien que les deux sœurs soient désormais coéquipières, leur rivalité de longue date persiste.

## FEVER PITCH

**Nom français :** FEVER PITCH
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Generation X* #50 (1999) / X-Men Saga 14 (2000)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** Inconnu

### POUVOIRS/ARMES

• Ses mains projettent des rafales de chaleur intense et des flammes
• Peut voler

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Fever Pitch était membre de Gene Nation, une faction des Morlocks. Après sa dissolution, il s'enfuit en Allemagne, où il se bat contre Abyss avant d'être capturé et manipulé par les membres d'X-Corps. Une fois libéré de leur emprise, Fever Pitch sème la panique à Paris et tente de brûler le Louvre. Mais Iceberg (Iceman) intervient à temps pour l'empêcher de détruire le musée. Congelé par son adversaire, Fever Pitch est remis aux autorités.

## M

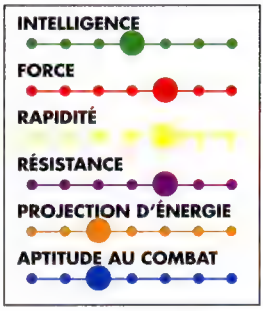
**Nom français :** M
**Véritable nom :** Monet St. Croix
**Première apparition :** *Generation X* #1 (1994) / 100% Marvel : Génération X 1 (1999)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 57 kg

Élevée à Monaco par un père ambassadeur, M est habituée au luxe. Mais malgré son goût pour les vêtements de grands couturiers et les destinations exotiques, Monet est aussi une redoutable combattante qui a perfectionné ses pouvoirs mutants au sein de Génération X, dans l'atmosphère parfois tendue de l'Académie du Massachusetts d'Emma Frost. M sait qu'elle a beau être riche, son statut de mutant fait d'elle une exclue dans toutes les couches de la société. Actuellement, elle est membre de la filiale parisienne d'X-Corporation.

### POUVOIRS/ARMES

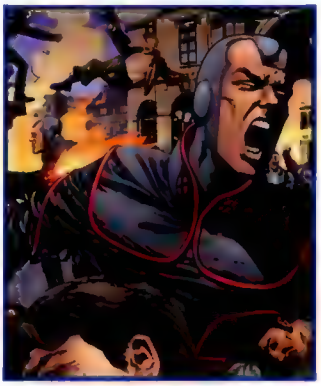
- Force surhumaine
- Pouvoir de voler
- Quasi-invulnérabilité
- Télépathe




## MULTIPLE MAN

**Nom français :** L'HOMME MULTIPLE
**Véritable nom :** James "Jamie" Arthur Madrox
**Première apparition :** *Giant-Size Fantastic Four* #4 (1975) / Spécial Strange 3 (1976)

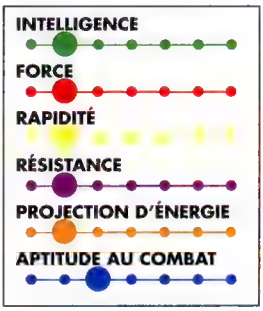
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 75 kg



Le jour de sa naissance, Jamie Madrox crée une réplique exacte de lui-même quand le médecin lui donne une tape sur les fesses. Quelques semaines après, sur les conseils du Professeur X (Professor X), la famille Madrox déménage dans une ferme isolée, et Jamie est équipé d'un costume spécial qui neutralise son pouvoir. Des années plus tard, Xavier invite Jamie à rejoindre les X-Men, mais le jeune homme refuse, préférant opter pour un poste d'assistant de laboratoire au centre de recherche génétique de Moira MacTaggert sur l'île de Muir. L'Homme Multiple fait aujourd'hui partie de la branche française d'X-Corporation.

### POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir de créer des doubles vivants de lui-même par simple contact, et de les absorber




## RADIUS

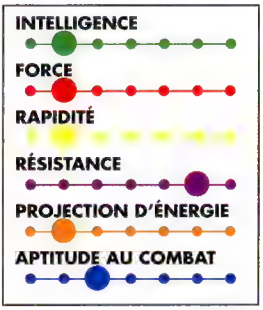
**Nom français :** RADIUS
**Véritable nom :** Jared Corbo
**Première apparition :** *Alpha Flight: In the Beginning* #-1 (1997) / Marvel 23 (1998)

**Taille :** 2,01 m
**Poids :** 86 kg

Fils d'Unus l'Intouchable, Jared vit avec son demi-frère Adrian (Flex) dans un pensionnat de l'Ontario quand le Département H propose aux deux hommes de rejoindre Alpha Flight. Relégué à un statut de second rang, Jared s'enrôle dans les forces paramilitaires d'X-Corps que trahit Mystique. Jared se bat alors avec des membres du groupe. Au cours du combat, Avalanche ouvre une faille sous les pieds de Radius et la referme sur lui pour le piéger sous terre. On ignore si Radius a survécu.

### POUVOIRS/ARMES

- Entouré en permance d'un champ de force personnel



## RICTOR

**Nom français :** RICTOR
**Véritable nom :** Julio Esteban Richter
**Première apparition :** *X-Factor* #17 (1987) / Spidey 103 (1988)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 73 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Génère de puissantes ondes vibratoires

Membre d'X-Corporation, Julio est le fils de Louis Richter, le plus célèbre trafiquant d'armes du Mexique. Le jeune Julio quitte la maison après avoir vu Stryfe assassiner son père à la suite d'une affaire ayant mal tourné. Pendant des années, Rictor recherche le meurtrier. Il pense l'avoir trouvé le jour où il se retrouve face-à-face avec Nathan Summers. Il n'apprendra que bien des années plus tard que Stryfe n'était qu'un clone monstrueux de Nathan.

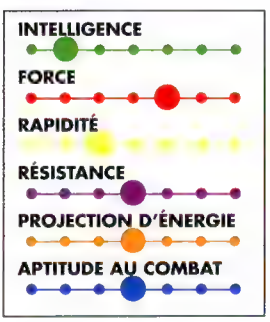
## SABRA

**Nom français :** SABRA
**Véritable nom :** Ruth Bat-Seraph
**Première apparition :** *Incredible Hulk* #256 (1981) Hulk (Collection Flash Nouvelle Formule) 15 (1985)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 68 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Force, rapidité, endurance et réflexes surhumains
• Pouvoir de donner la moitié de sa force à quelqu'un d'autre




Native d'Israël, Ruth Bat-Seraph est le premier membre du programme "Super-Agent" du Mossad, les services secrets israéliens. Après l'assassinat de son fils aîné par des terroristes palestiniens, Sabra porte plainte contre les meurtriers malgré l'opposition de son gouvernement. Récemment, elle a rejoint X-Corporation et avec les X-Men, elle a participé à l'inspection des ruines de l'île nation de Génosha. Malgré ses expériences internationales, Sabra reste très fidèle à son pays natal. Quiconque ose menacer Israël s'expose à son courroux.

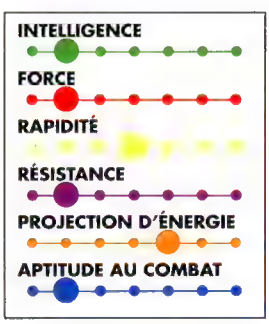
## SIRYN

**Nom français :** CYRÈNE
**Véritable nom :** Theresa Rourke (Cassidy)
**Première apparition :** *Spider-Woman* #37 (1982) / Nova 66 (1983)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 59 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Cordes vocales, larynx et poumons surhumains lui permettant d'émettre des cris soniques
• Pouvoir de voler




À l'insu de son père le Hurleur (Banshee), Cyrène survit à l'explosion d'une bombe qui tue sa mère. Recueillie en secret par son oncle, Black Tom Cassidy, elle manifeste le même pouvoir que son père et pousse des cris soniques que Black Tom exploite à ses propres fins. Incarcéré à la suite d'une série de crimes, Black Tom écrit une lettre au Hurleur dans laquelle il innocente Cyrène et révèle qui elle est vraiment. Les X-Men récupèrent la jeune fille et la ramènent auprès de son père. Aujourd'hui, Cyrène fait partie d'X-Corporation.

## SUNPYRE

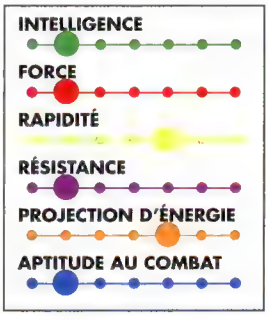
**Nom français :** SUNPYRE
**Véritable nom :** Leyu Yoshida
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #392 (2001) / X-Men 64 (2002)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 57 kg

Sœur de Sunfire, Sunpyre rejoint les X-Men après avoir reçu un appel télépathique de Jean Grey, demandant de l'aide pour combattre Magnéto (Magneto) qui a kidnappé le Professeur X (Professor X). Le Maître du Magnétisme vaincu, Sunpyre quitte les X-Men pour intégrer X-Corps, son frère ayant rejeté l'offre de l'organisation paramilitaire. Alors qu'elle fait une expérience scientifique sur Abyss, Sunpyre est tuée par Mystique, qui s'est infiltrée dans X-Corps pour exploiter ses ressources à des fins personnelles.

### POUVOIRS/ARMES

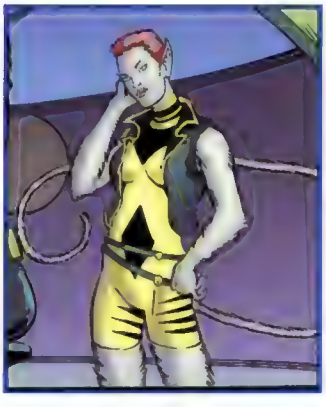
- Peut ioniser la matière pour la transformer en plasma pouvant atteindre une température de 550 000 °C
- Peut voler




## THORNN

**Nom français :** THORNN
**Véritable nom :** Lucia Callasantos
**Première apparition :** *X-Force* #6 (1992) / X-Force 4 (1993)

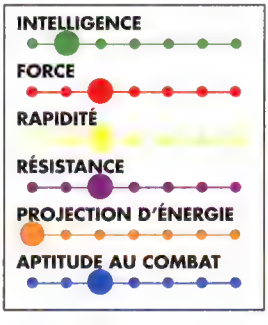
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 62 kg



Thornn va être violée par son beau-père quand sa sœur Feral intervient et tue l'agresseur ainsi que leur mère. Les deux filles trouvent refuge chez les Morlocks. Quand Masque succède à Callisto comme chef des Morlocks, Thornn accepte sans problème son autorité alors que Feral préfère s'en aller. Se sentant trahie et abandonnée,Thornn tente en vain de faire revenir sa sœur. De colère, elle dénonce ses deux crimes aux autorités, et Feral est jetée en prison. Cette dernière s'évade et retrouve Thornn au sein d'X-Corporation.

### POUVOIRS/ARMES

- Force, rapidité et réflexes surhumains
- Sens hyper-aiguisés
- Vision nocturne




## WARPATH

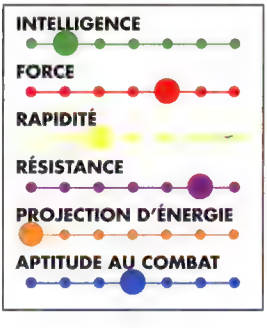
**Nom français :** WARPATH
**Véritable nom :** James Proudstar
**Première apparition :** *New Mutants* #16 (1984) / Titans 74 (1985)

**Taille :** 2,18 m
**Poids :** 159 kg

Après la mort de son frère Thunderbird au cours d'une mission avec les X-Men, James en veut au Professeur X (Professor X) qu'il retient responsable du décès prématuré du jeune homme. En réaction, il accepte l'offre d'Emma Frost de rejoindre les Hellions. Mais Warpath finit par se réconcilier avec Xavier après une confrontation au cours de laquelle il comprend que le professeur n'est pour rien dans la mort de Thunderbird. Aujourd'hui membre d'X-Corporation, Warpath est basé à Mumbay en Inde.

### POUVOIRS/ARMES

- Force, rapidité, énergie, résistance, agilité et réflexes surhumains
- Pouvoir de voler



# X-STATIX

**Nom français :** X-STATIX
**Première apparition :** *X-Force* #116 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

*Dessin : Mike Allred*

Tirant profit d'un monde entièrement sous le joug des médias, les X-Statix préfèrent, et de loin, la richesse et la gloire au rêve de coexistence pacifique entre mutants et humains du Professeur X (**Professor X**).

Dès son entrée en scène, l'équipe a misé sur les stratégies marketing et la soif de sensationnel qui habite la société actuelle. Droits commerciaux, manipulation des médias… les membres ont vite compris comment faire fortune. En payant grassement des spécialistes des relations publiques pour que leurs moindres faits et gestes soient rapportés, ils ont même réussi à se faire aduler d'un public qui, d'ordinaire, craint et hait les mutants.

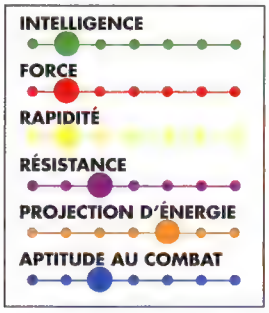
À la différence des X-Men qui ignorent le profit, ces mutants audacieux, amis des flashes des photographes, offrent leurs services à prix fort sur des missions en vue. Si leur taux de rotation est élevé, c'est la mort et non la désillusion qui en est la cause. Dans leur souci constant de célébrité (et de combat du mal), les X-Statix ne cessent de jouer avec leur vie.

Alors que certains X-Statix pensent que leurs honoraires contrebalancent largement leurs désagréments, d'autres se demandent quelle somme d'argent pourra jamais compenser la perte de leur amour-propre, de leur identité et, ce qui est fréquent, de leur vie.

# ANARCHIST

**Nom français :**
L'ANARCHISTE
**Véritable nom :** Tike Alicar
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,95 m
**Poids :** 110 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :**
Noirs / Mèches orange




## POUVOIRS/ ARMES

• Sueur toxique

Paranoïaque. Névrosé. Hypersensible. Avec tous ces traits de caractère, on le verrait plutôt sur un divan de psychanalyste que sur un champ de bataille, mais l'Anarchiste oublie ses problèmes dès qu'il y a des vies et de l'argent en jeu.

Recruté par X-Statix après la mort prématurée de Sluk, l'Anarchiste connaît une période difficile de paranoïa aiguë. Convaincu qu'il est destiné à ne devenir rien d'autre qu'un stéréotype, il fait cette déclaration aigrie : "Je suis un mutant noir, et dans ce pays, ça revient à être plus noir que noir !"

Amer, davantage concerné par son image publique et la cote de popularité de son équipe que par son rôle au sein de celle-ci, il adopte une attitude qui attise les querelles à l'intérieur du groupe.

Lors de l'élection d'un coéquipier, l'Arnachiste s'oppose au recrutement du mutant noir Spike, de crainte que l'équipe ne se limite qu'à un seul représentant de la communauté noire. Il préfère voter pour Lacuna, la mutante qui arrête le temps. Celle-ci intègre l'équipe, mais la quitte presque aussitôt, préférant animer son propre talk-show télévisé. Au final, et contre tous les arguments égoïstes de l'Anarchiste, Spike la remplace, provoquant Tike Alicar à la télévision en le qualifiant de "Capitaine Noix de Coco : noir dehors, mais blanc dedans."

Spike n'est pas loin de la vérité : l'Anarchiste a été élevé en Alaska par des parents adoptifs blancs et, en dépit de ses morceaux d'éloquence sur sa race, il ne fait pas de cadeaux aux membres de la communauté noire. Il développe depuis l'enfance un trouble obsessionnel compulsif, et cherche à se blanchir la peau en se lavant les mains plus de vingt fois par jour.

Parvenu à maîtriser ses névroses, il montre une attirance pour sa coéquipière Dead Girl. Tous deux quittent quelque temps l'équipe pour se produire dans leur spectacle, "*La Mort et L'Anarchie*", mais ils la réintègrent à temps pour aider l'Orphelin (Orphan) à combattre le puissant mutant Arnie Lundberg, alias le Mystérieux Fan Boy (Mysterious Fan Boy).

*Dessin : Mike Allred*

# DEAD GIRL

**Nom français :** DEAD GIRL
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Force* #125 (2002)
X-Treme X-Men 9 (2003)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 65 kg
**Yeux :** Rouges
**Cheveux :** Gris-vert

Elle se rappelle quand elle n'était pas morte. Quand elle saignait, respirait, vivait et aimait. Elle se rappelle son arrivée à New York : vivante dans la ville la plus vivante du monde. Elle voulait être comédienne. Elle en avait besoin. Elle voulait une scène. Comment sa mort s'est-elle produite ? Elle se rappelle : un homme. Un acteur. Un tueur.

Elle se rappelle son réveil dans l'ombre. L'odeur moite de l'obscurité. Le grouillement bruyant des vers et la rumeur de la ville alentour. Elle se rappelle ce qui s'est passé. Il a dû penser que c'était une idée lumineuse d'enterrer son corps ici. Qui chercherait un disparu parmi les morts d'un cimetière ? Mais c'était ignorer que la vie fourmille entre les tombes. Les morts, les vrais morts, sans doute émus par ses longues semaines à gémir, ont retrouvé son tueur, qui répétait ses répliques dans sa chambre. Ils lui en ont chuchoté d'autres à l'oreille, lui enjoignant de les suivre au cimetière, histoire qu'il s'assure qu'elle y était toujours. Elle se rappelle les bruits au-dessus d'elle, allongée dans le noir, et puis le premier rai de soleil qui lui a révélé son meurtrier. Aussitôt sortie de sa tombe, elle en a fait un matelas d'os.

Pouvoir mourir encore et encore, c'est ce qu'il y a peut-être de mieux quand on est mort. Sachant qu'elle peut compter sur un cycle infini de vies, Dead Girl n'hésite pas à s'exposer en première ligne dans la bataille, afin que ses coéquipiers survivent.

À maintes reprises, elle a sauvé l'Anarchiste (Anarchist) d'une mort certaine. Lorsque les X-Statix lui ont refusé le statut de super-héroïne "sexy" – autrefois accordé à la réellement morte U-Go Girl – elle s'est même enfuie avec lui pour se produire dans leur spectacle "*La Mort et L'Anarchie.*" Mais le sens du devoir (et peut-être l'ego) l'a ramenée à la réalité et, l'Anarchiste dans son sillage, elle a rejoint les X-Statix pour aider l'Orphelin (Orphan) à combattre la menace posée par Arnie Lunt (Mysterious Fan Boy).

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

## POUVOIRS/ ARMES

- Communique avec les cellules, les bactéries et les tissus en décomposition d'un cadavre pour comprendre la cause du décès
- Peut reconstruire la structure moléculaire de son corps après une blessure, même grave
- Peut animer et contrôler des parties amputées de son corps

*Dessin : Mike Allred*

# ORPHAN

**Noms français :**
L'ORPHELIN, M. SENSIBLE
**Véritable nom :** Guy Smith
**Première apparition :**
*X-Force* #117 (2001)
X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 1,85 m
**Poids :** 90 kg
**Yeux :** Mauves
**Cheveux :** Blancs

A sa naissance, Guy Smith est de toute évidence un mutant. Anti-mutants, ses parents tentent de l'assassiner en incendiant leur maison, mais le bébé survit. Ses géniteurs envoyés en prison, Guy grandit comme un orphelin, ignorant tout de son passé. Quand ses pouvoirs se manifestent, ses cinq sens atteignent une acuité si extrême qu'il essaie tout, des drogues aux disciplines mentales en passant par les arts martiaux, pour parvenir à les contrôler, mais en vain.

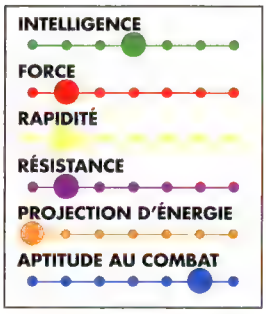
Des années plus tard, Guy apprend l'existence de ses parents et leur tentative d'assassinat. Cette révélation fait naître en lui des tendances suicidaires et chaque jour, à la tombée de la nuit, il sort son revolver pour jouer à la roulette russe. Il attire l'attention du Professeur X (Professor X), le mentor des mutants, qui lui fait fabriquer une combinaison spéciale contrôlant ses sens exacerbés. Ce costume permet à Guy de vivre à peu près normalement et d'accéder au rôle très convoité de leader des X-Statix.

Peu de temps après, Spike Freeman, qui n'apprécie pas les méthodes de Guy Smith à la tête de l'équipe, ordonne à Coach d'organiser sa mort. Exploitant l'hostilité d'U-Go Girl à l'encontre de l'Orphelin, il la pousse à charger toutes les chambres de son revolver. Grâce à ses sens aiguisés, Guy détecte le changement de poids de l'arme. Lors du combat qui s'ensuit, U-Go Girl appuie sur la détente et tue Coach. La relation qui s'installe alors entre elle et l'Orphelin va finalement aider ce dernier à abandonner son petit jeu vespéral, du moins pour quelque temps.

Après la mort d'U-Go Girl lors d'un combat, l'Orphelin, déprimé, retourne à la sécurité et au confort de la roulette russe, son rituel mortel. La richesse et la gloire dont il bénéficie en tant que membre d'X-Statix ne compensent pas sa douleur de perdre des coéquipiers qui lui sont chers et, lorsque son rôle dans la mort du jeune et puissant Arnie Lunt (Mysterious Fan Boy) est révélé, il préfère quitter l'équipe.

## POUVOIRS/ ARMES

- Possède cinq sens hyper-aiguisés
- Perçoit toute vulnérabilité, qu'elle soit émotionnelle ou physique
- A des antennes dont le pouvoir de détection est comparable à celui d'un radar




*Dessin : Mike Allred*

# PHAT

**Nom français :** PHAT
**Véritable nom :** William Robert Reilly
**Première apparition :** *X-Force* #117 (2001), X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 78 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

William Robert "Billy Bob" Reilly a grandi à Jacksonville, Floride, dans une famille de classe moyenne. Rien de plus banal. Il n'aurait sans doute jamais attiré l'attention des X-Statix, s'il n'avait eu un agent astucieux. Dans son effort pour le faire intégrer l'équipe, celui-ci présente le jeune homme sous un éclairage bien plus intéressant : Billy Bob, c'est le rapeur issu d'une famille dysfonctionnelle. Son père et sa mère qui sont alcooliques le laissent traîner dans les rues, non loin du camping où ils habitent.

Sordide ? Sûr. Faux ? Évidemment. Mais ça marche.

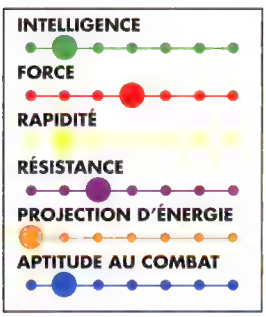
Après son recrutement et celui de plusieurs autres pour remplacer les membres d'X-Statix tués lors d'une mission douteuse, Phat n'adopte pas d'emblée le style de vie extravagant de l'équipe. Alors qu'on attend de lui qu'il s'expose et attire l'attenion des médias, il préfère rester en retrait et récolter ses piles d'argent comptant.

Très vite, Spike Freeman oblige Phat à se faire remarquer. "Billy Bob" décide donc, avec Vivisector, un membre aussi timide que lui, de capter l'attenion des médias. Leur plan initial est plutôt prosaïque : apparaître complètement ivres lors de la première télé d'U-Go Girl, et se conduire comme des gamins de deux ans. Ça marche, certes, mais ils doivent encore améliorer leurs efforts.

Ils ont alors une autre idée : se faire passer pour deux gays. L'ennui, c'est qu'aucun d'eux ne simule vraiment. Ils se découvrent bientôt un amour réciproque mais Phat, incapable d'afficher cette liaison en plein jour, revient à son comportement de départ, et Vivisector n'a d'autre choix que de le laisser tomber.

Même s'il fait tout pour coller à son personnage de rapeur, Phat est toujours présent au combat et défend son équipe contre tous ceux qui la menacent.

*Dessin : Mike Allred*




## POUVOIRS/ ARMES

- Peut augmenter la masse des différentes parties de son corps en manipulant sa graisse sous-cutanée

# U-GO GIRL

**Nom français :** U-Go Girl
**Véritable nom :**
"Edie" Constance Sawyer
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 63 kg
**Yeux :** Verts
**Cheveux :** Rouges

Grandir dans une ferme n'est pas facile pour Edie Sawyer. L'attitude de son père lui donne le sentiment de ne pas appartenir à la famille. Pour couronner le tout, Edie se réveille souvent dans des endroits bizarres, une maladie diagnostiquée par les médecins comme du somnambulisme. Pour trouver l'apaisement, Edie s'achète un poste de télé bon marché. Elle apprend à parler comme les acteurs qu'elle regarde, et rêve d'être emportée dans tous ces lieux moins mornes que sa propre maison.

À l'âge de 15 ans, elle couche avec un beau jeune homme de passage et se retrouve enceinte. Quand elle avoue son état à sa mère, elle apprend qu'elle ne fait que répéter l'histoire familiale : son père biologique, n'étant lui aussi qu'un étranger de passage.

Après avoir confié sa fille Katie à sa mère, Edie part poursuivre ses rêves en Californie, en tant que membre d'X-Statix.

Elle finit par tomber amoureuse de l'Orphelin (Orphan), bien qu'elle l'ait d'abord détesté lors de sa nomination à la tête de l'équipe. C'est lui qui la persuade d'affronter son passé avant d'envisager un avenir avec lui. Ensemble, ils retournent à la ferme où elle a grandi, mais la mère d'U-Go Girl lui conseille de ne pas révéler son réel lien de parenté avec Katie : il faut épargner à l'enfant le chagrin potentiel de voir un jour sa mère mourir à la télévision.

Peu de temps après, consciente que la mort fait partie du lot quotidien des membres d'X-Statix, U-Go Girl comprend que l'heure est venue pour elle de payer son ultime tribut à l'équipe. Blessée à l'estomac, elle meurt dans les bras de celui qu'elle aime.

*Dessin : Mike Allred*

## POUVOIRS/ ARMES

• Téléportation

# VENUS DEE MILO

À l'âge de 11 ans, alors que Venus Dee Milo rend visite à ses grands-parents, ses super-pouvoirs se manifestent : la jeune fille se transforme en être d'énergie pure, et l'explosion qui en résulte tue sa famille. Venus est orpheline et n'est désormais plus qu'une boule d'énergie vivante. Le Professeur X (Professor X) la trouve et lui conçoit un costume de contention qui lui redonne forme humaine. Sa vie s'en trouve simplifiée, mais demeure néanmoins très troublée : huit ans de thérapie, quatre tentatives de suicide, maniacodépression avec dégoût de soi, prise de drogues pour conjurer les cauchemars nés de la mort des siens.

Les choses commencent s'améliorer quand les X-Statix lui proposent de reprendre le rôle de membre "sexy" de l'équipe que tenait U-Go Girl avant sa mort. Venus a tous les atouts requis : cran, charme et sex-appeal. La seule ombre au tableau, c'est un contrat d'exclusivité qui la lie au talentueux agent mutant Solomon O'Sullivan et à son équipe d'O'Force. Faisant fi du contrat, Venus part en mission avec les X-Statix et les aide à désamorcer une bombe. Son courage lui vaut le respect de ses pairs et un ordre de restriction de la part de Sharon Ginsburg, l'avocate opiniâtre de Solomon.

Heureusement, Spike Freeman connaît une parade infaillible aux ordres de restriction et contrats d'exclusivité : l'argent. Trop heureux d'empocher les millions de dollars que Spike lui donne, Solomon O'Sullivan libère Venus de ses obligations envers lui. En tant que membre d'X-Statix, Venus n'est cependant guère appréciée du public, qui la voit comme une opportuniste. Soutenue par ses coéquipiers et continuant ses prouesses au combat, elle compte tourner un jour l'opinion en sa faveur.

**Nom français :** VENUS DEE MILO
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Statix* #1 (2002)
X-Treme X-Men 14 (2003)

**Taille :** 1,68 m
**Poids :** Indéterminé
**Yeux :** Jaunes
**Cheveux :** Noirs

*Dessin : Mike Allred*

## POUVOIRS/ ARMES

- Son corps n'est qu'une forme de pure énergie
- Téléportation
- Projection de rafales énergétiques

# VIVISECTOR

**Nom français :** VIVISECTOR
**Véritable nom :** Myles Alfred
**Première apparition :**
*X-Force* #117 (2001)
X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 65 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Bruns

Fils d'un grand universitaire et d'une ethnomusicologue de renom, Myles Alfred est un brillant étudiant à Harvard et l'auteur d'un pamphlet unanimement salué par la critique sur le célèbre poète Walt Whitman. Sa vie bascule le jour où il découvre que c'est un mutant, et que la colère et la peur le font se transformer en loup-garou. Avec le temps, il apprend à contrôler ses métamorphoses.

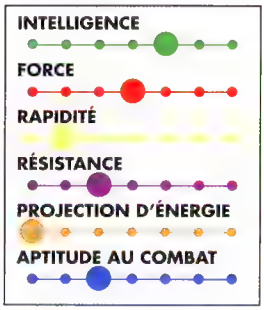
Myles intègre X-Statix en remplacement d'un membre tué en mission. Rebaptisé Vivisector, il s'adapte à sa nouvelle vie et trouve du réconfort au sein de l'équipe. Mais Spike Freeman lui reproche, ainsi qu'à Phat, de ne pas servir assez la réputation de l'équipe : tous deux ne méritent pas de partager une gloire et une popularité gagnées par leurs seuls coéquipiers, l'Anarchiste (Anarchist), U-Go Girl, et l'Orphelin (Orphan). Spike les ayant encouragés à se faire remarquer, Phat et Vivisector apparaissent ivres à la première télé d'U-Go Girl et se conduisent comme deux idiots. Ils captent l'attention, certes, mais ne défraient pas la chronique. Ils décident alors de prétendre qu'ils sont un couple gay. Cette fois, leur cote dans les médias monte en flèche mais, parallèlement, un véritable sentiment amoureux s'installe entre les deux amis.

Dès le départ, le couple est mal assorti : Vivisector, l'intellectuel diplômé de Harvard, et Phat, le rapeur au mauvais phrasé. Lorsque Phat décide de ne plus étaler leur liaison au grand jour, Vivisector, que ça ne gênait pas, choisit cette occasion pour rompre. Désormais, il passe son temps libre à lire de auteurs classiques ou de grands philosophes.

## POUVOIRS/ ARMES

• Se transforme en loup-garou

*Dessin : Mike Allred*



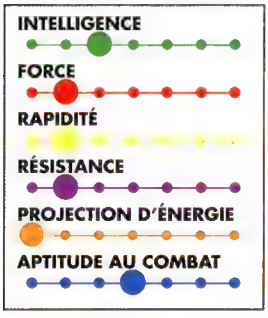
## COACH

**POUVOIRS/ARMES**

• Pouvoirs mutants tirés du bras qui lui manque

**Nom français :** COACH
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Force* #116 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 90 kg




Autrefois connu sous le nom de "Le Bras", Coach est responsable du recrutement des X-Statix, de l'organisation de leurs missions et du merchandising de l'équipe. Lorsque les ventes du produit accusent une baisse, Coach fait exploser le marché en éliminant quelques éléments, à commencer par l'Orphelin (Orphan). Mais son attitude se retourne contre lui quand U-Go Girl le tue d'une balle pour sauver l'Orphelin.

## DOOP

**POUVOIRS/ARMES**

• [illegible]
• [illegible]

**Nom français :** DOOP
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Force* #116 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,05 m
**Poids :** Inconnu

[illegible]

## SPIKE FREEMAN

**Nom français :** SPIKE FREEMAN
**Véritable nom :** Spike Freeman
**Première apparition :** *X-Force* #120 (2001) / X-Treme X-Men 5 (2002)

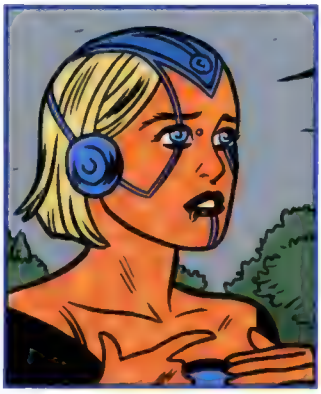
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 75 kg

Spike Freeman gagne des milliards en développant des logiciels. Non content de cette immense fortune, l'homme d'affaires sponsorise X-Statix et va chercher le profit à sa source : le licensing. Il exploite à fond l'image et la notoriété de l'équipe, encaissant les royalties de tout produit arborant le nom "X-Statix". Il incite également Phat et Vivisector à voler un peu de "lumière médiatique" aux membres célèbres de l'équipe que sont l'Orphelin (Orphan), l'Anarchiste (Anarchist) et U-Go Girl. Mais Spike finit par remettre sa cupidité en question pour jouer un vrai rôle au sein d'X-Statix : il utilise ses compétences pour améliorer l'équipe et reconnaît enfin les indéniables qualités de leader de l'Orphelin.

## LACUNA

**Nom français :** LACUNA
**Véritable nom :** Woodstock (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Force* #121 (2001) / X-Treme X-Men 6 (2002)

**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 59 kg



Rien ne choque ses parents très libéraux, pas même ses pouvoirs de mutante. Cette attitude agace Lacuna au plus haut point. Alors qu'elle pense enfin les contrarier en harcelant les X-Statix pour intégrer leur équipe, ils l'encouragent dans ses efforts. Lacuna finit par décliner l'invitation du groupe pour réaliser sa plus grande ambition : être la vedette de son propre show télévisé, "*Lacuna et les stars.*" Elle profitera de l'antenne pour déclarer qu'elle a toujours cherché à décevoir ses parents.

### POUVOIRS/ARMES

• Peut créer une ondulation temporelle pour la figer momentanément

## MYSTERIOUS FAN BOY

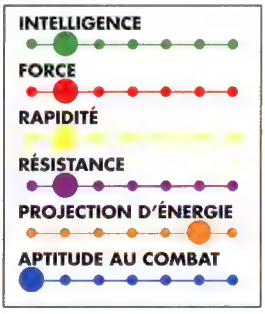
**Nom français :** LE MYSTÉRIEUX FAN BOY, ou Arnie Lunt
**Véritable nom :** Arthur K. Lundberg
**Première apparition :** *X-Statix* #1 (2002) / X-Treme X-Men 14 (2003)

**Taille :** 1,80 m
**Poids :** 60 kg

Une bagarre plonge Arnie dans le coma. Le son de la voix de U-Go Girl le fait se raccrocher à la vie et il finit par se réveiller. Tout juste rétabli, il apprend la mort de celle qui l'a sauvé. En représailles, il se met à terroriser la ville et se retourne contre l'Orphelin (Orphan). Ce dernier le convainc enfin de mettre ses pouvoirs au service du bien ; en retour, Arnie exige son intégration au sein des X-Statix. Afin de mettre un terme définitif à la menace posée par Arnie Lunt, l'Orphelin demande à Lacuna de se servir de ses pouvoirs pour injecter au jeune mutant, afecté d'une arythmie ventriculaire, un cocktail mortel dont son cœur ne se remettra pas.

### POUVOIRS/ARMES

• Altère et restaure la physiologie des êtres vivants
• Lève et anime les morts




## O-FORCE

**Nom français :** O-FORCE
**Première apparition :** *X-Statix* #1 (2002) / X-Treme X-Men 14 (2003)

Américains, applaudissez bien fort une équipe de super-héros triés sur le volet : le groupe O'Force ! Overkill ! Ocean ! Obituary ! Ocelot ! Ooze ! Misant sur l'engouement de l'Amérique pour la téléréalité, l'agent des mutants, Solomon O'Sullivan, décide de créer son imitation personnelle de la vie via les combats d'O'Force. Le projet fait exploser l'indice d'écoute, mais l'équipe n'est pas à la hauteur quand elle affronte d'autres adversaires que des comédiens. Lors d'une bataille contre Arnie Lunt (Mysterious Fan Boy), O'Force est décimée par une bande de zombies. Les fans s'en prennent alors à Solomon, persuadés que les pouvoirs mutants des O'Forcers ne sont en fait rien d'autre que des effets spéciaux.

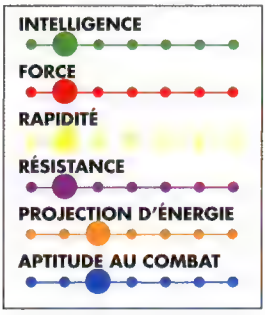
## SAINT ANNA

**Nom français :** SAINTE ANNA
**Véritable nom :** Anna (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Force* #117 (2001) / X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 1,68 m
**Poids :** 63 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Pouvoir de guérir la plupart des maladies
- Télékinésie limitée




Après l'apparition de ses pouvoirs, Anna devient un véritable objet d'adoration en Irlande, mais elle est tuée au cours de sa première mission avec X-Statix. Avant de mourir, elle fait promettre à l'Orphelin (Orphan) de retrouver son père qu'elle n'a jamais connu. Quand celui-ci accepte, Anna tombe en poussière, une poussière que l'Orphelin inhale. Plus tard, devant le père retrouvé, l'Orphelin éternue, et l'homme, recouvert de la poussière d'Anna, se met à percevoir, ému, les souvenirs et la personnalité de sa fille.

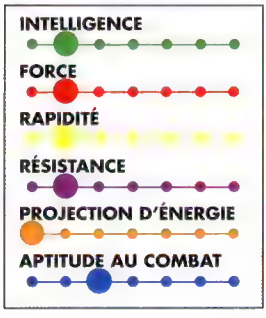
## THE SPIKE

**Nom français :** SPIKE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Force* #121 (2001) / X-Treme X-Men 6 (2002)

**Taille :** 1,85 m
**Poids :** 85 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Génère des piquants en os coupants et les projette à grande vitesse




Afro-américain, Spike est sélectionné par Spike Freeman au nom de la diversification des races au sein d'X-Statix. Spike prend d'emblée en grippe le vétéran chevronné et paranoïaque de l'équipe, à savoir son coéquipier noir l'Anarchiste (Anarchist). Lors d'une conférence de presse, il n'hésite pas à le traiter, de "Capitaine Noix de Coco : noir dehors, mais blanc dedans." Ainsi commence entre les deux comparses une lutte de pouvoir acharnée qui ne se terminera qu'à la mort de Spike, tué lors d'une bataille contre les Bush Rangers.

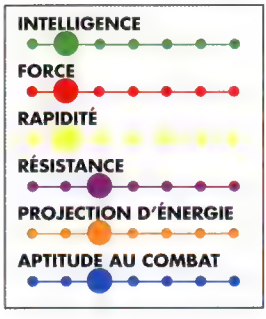
## ZEITGEIST

**Nom français :** ZEITGEIST
**Véritable nom :** Axel Cluney
**Première apparition :** *X-Force* #116 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 110 kg

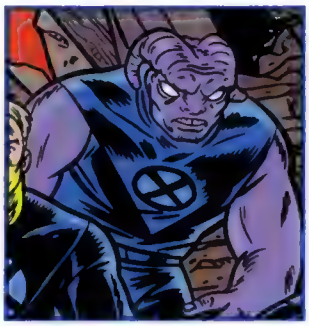
### POUVOIRS/ARMES

- Régurgite une sorte d'acide gélatineux et corrosif, capable de dissoudre toute matière solide




Quand ses pouvoirs se manifestent, Zeitgeist brûle involontairement le visage de sa petite amie. Des années plus tard, l'incident le tourmente toujours. Il intègre X-Statix, espérant refouler sa culpabilité lancinante derrière la gloire et la fortune. Probablement aveuglé par son égocentrisme implacable, il marche dans une combine de Coach pour accroître la popularité d'X-Statix : une tentative délibérément avortée de sauver des mains d'un mouvement terroriste les célèbres musiciens du groupe Boyz R Us. Une explosion le tue lors du combat.

## BATTERING RAM

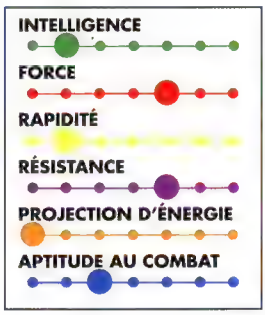


**Nom français :** BATTERING RAM
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 2,25 m
**Poids :** 250 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force et endurance surhumaines et grande résistance aux blessures physiques



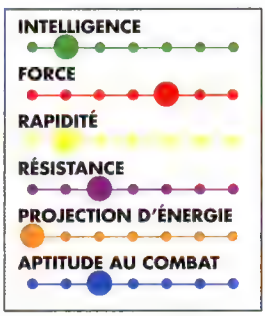

## BLOKE

**Nom français :** BLOKE
**Véritable nom :** Michael "Mickey" Tork
**Première apparition :**
*X-Force* #117 (2001)
X-Treme X-Men 2 (2002)

**Taille :** 2 m
**Poids :** 190 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Peut se fondre dans l'environnement, tel un caméléon



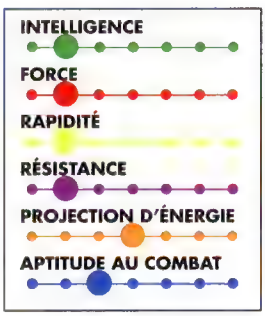

## GIN GENIE

**Nom français :** GIN GENIE
**Véritable nom :** Beckah Parker
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 65 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Génère des ondes de choc après avoir bu de l'alcool



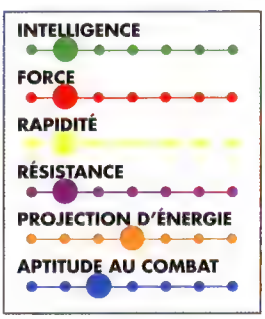

## LA NUIT

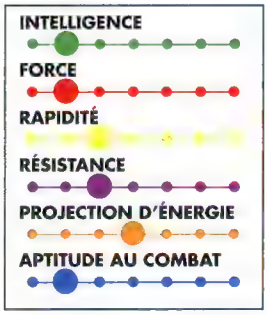
**Nom français :** LA NUIT
**Véritable nom :** Pierre Truffaut
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 86 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Projette une aura noire dont il se sert surtout pour se dissimuler





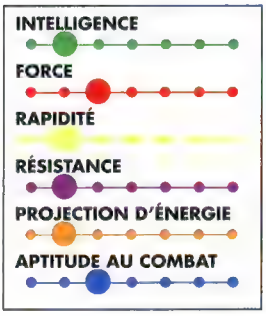

**Nom français :** PLAZM
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Force* #116 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :**
Variable
**Poids :**
Indéterminé

## POUVOIRS/ARMES

- Corps protoplasmique
- Ses mains projettent des rayons destructeurs
- Vol

PLAZM



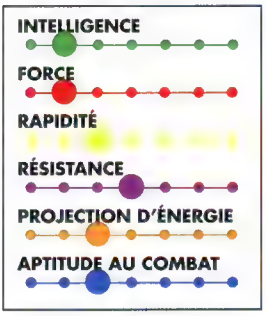

**Nom français :** SLUK
**Véritable nom :** Byron Spencer
**Première apparition :**
*X-Force* #116 ( 2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

**Taille :**
1,75 m
**Poids :**
70 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Ses tentacules faciaux exsudent une neurotoxine paralysante

SLUK

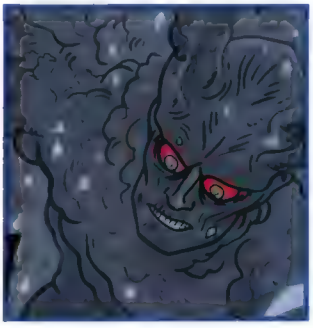



**Nom français :** SMOKE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Force* #119 (2001)
X-Treme X-Men 1 (2002)

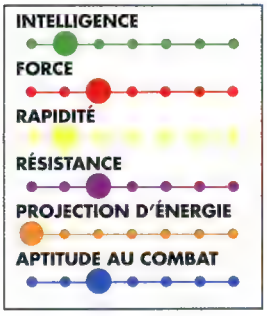
**Taille :**
Variable
**Poids :**
Indéterminé

## POUVOIRS/ARMES

- Forme semblable à de la fumée



SMOKE




**Nom français :** SUCCUBE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*X-Force* #119 (2001)
X-Treme X-Men 4 (2002)

**Taille :**
1,80 m
**Poids :**
63 kg

## POUVOIRS/ARMES

- Dents et griffes tranchantes comme des rasoirs

SUCCUBUS

# CEREBRA FILES

*Dessin : Frank Quitely*

# APOCALYPSE

**Nom français :** APOCALYPSE
**Véritable nom :** En Sabah Nur
**Première apparition :**
*X-Factor* #5 (1986)
Spidey 92 (1987)

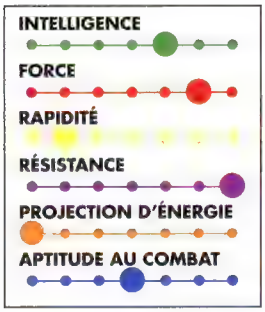
**Taille :** Variable
**Poids :** Variable
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Sans

Né il y a cinq mille ans en Égypte, Apocalypse inspire la peur dès sa prime enfance. Laid et difforme, il est abandonné dans le désert par sa propre tribu. En parcourant le monde, il se retrouve en Chine où il découvre un vaisseau alien qui s'est écrasé sur une montagne bien des années plus tôt. Apocalypse reste mille ans à bord du vaisseau, le temps de percer les secrets de la technologie extraterrestre et de se fabriquer une bio-armure qui lui permet de rendre son corps extrêmement malléable et de changer de forme à volonté. Il se sert aussi des équipements extraterrestres pour augmenter artificiellement sa longévité, et au fil des ans, il devient de plus en plus puissant.

À la fin du XIX$^{e}$ siècle, Apocalypse refait surface à Londres où il projette de tuer la famille royale. Il se trouve un assistant en la personne du Dr Nathaniel Essex, un passionné de science qui prévoit déjà l'émergence et la prolifération des mutants. Apocalypse gagne sa confiance et le transforme en Sinistre (Mr. Sinister). Au XX$^{e}$ siècle, Apocalypse crée ses quatre Cavaliers (Apocalypse's Horsemen) pour l'aider dans ses entreprises, mais ses efforts sont systématiquement contrés par les X-Men et leurs alliés. Parmi les crimes dont Apocalypse est responsable, l'un des plus tristement célèbres est la contamination du petit Nathan Summers par un virus techno-organique qui oblige l'enfant à aller grandir dans un lointain futur parallèle où il deviendra l'ennemi mortel d'Apocalypse. Si Nathan survit, le virus l'empêche d'exploiter tout son pouvoir et en conséquence, d'être une vraie menace pour son rival.

Après des siècles de patience, Apocalypse met à exécution son grand projet en rassemblant douze mutants destinés à inaugurer un âge d'or pour la mutanité. Il compte les utiliser pour "booster" ses propres pouvoirs et modifier la réalité à sa guise. Mais ses plans échouent quand les douze mutants se libèrent de son joug. Apocalypse tente alors de prendre X-Man comme hôte pour abriter son esprit, son propre corps étant en fin de vie. Cyclope (Cyclops) intervient et, dans un acte de sacrifice, il fusionne avec le tyran dans l'espoir de le vaincre. Il réussit à dominer physiquement Apocalypse, mais il doit lutter en permanence pour échapper à son emprise mentale. Au cours d'un violent affrontement, Jean Grey arrache l'esprit d'Apocalypse du corps de Cyclope, et Nathan Summers accomplit son destin en détruisant le mutant éternel une fois pour toutes.

*Dessin : Tom Raney*




## POUVOIRS/ ARMES

- Possède une force surhumaine
- Modifie à volonté la structure atomique de son corps pour changer de forme
- Peut accroître sa taille en puisant de la masse supplémentaire dans une source extradimensionnelle

# APOCALYPSE'S HORSEMEN

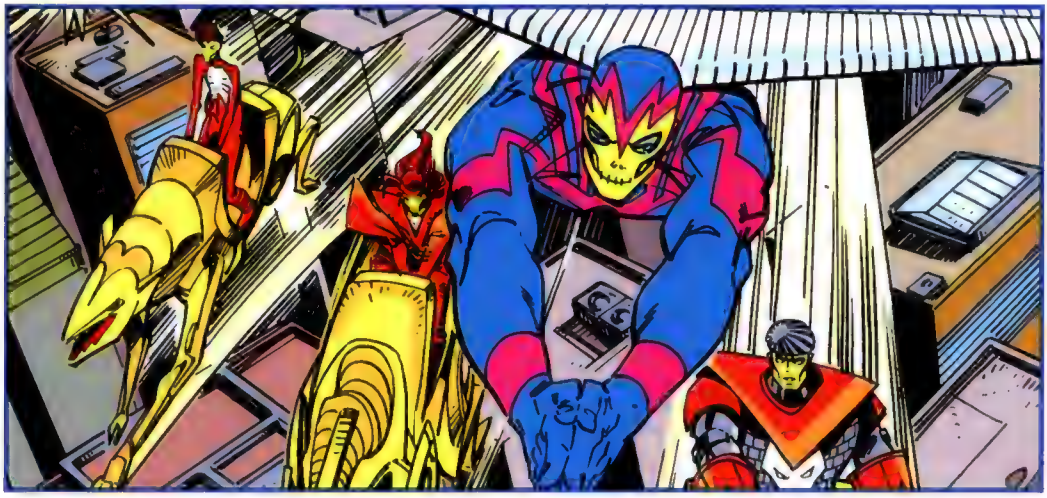
**Nom français :**
LES CAVALIERS D'APOCALYPSE
**Première apparition :**
*X-Factor* #15 (1987) / Spidey 102 (1988)

Famine. Guerre. Pestilence. Mort. Ce sont là les quatre serviteurs soigneusement choisis pour inaugurer le règne d'**Apocalypse**. Exploitant la vulnérabilité des mutants malades ou blessés, Apocalypse promet à ses quatre élus la guérison qu'ils espèrent tant, à condition qu'en contrepartie, ils acceptent de le servir.

La première recrue d'Apocalypse est le **Morlock** nommé **Plague**, qu'il arrache à la mort lors du massacre perpétré par les Maraudeurs (**Marauders**). Apocalypse le modifie génétiquement pour le transformer en Pestilence. Puis le tyran enrôle Abraham Lincoln Kieros, un mutant si grièvement blessé durant la guerre du Vietnam qu'il est condamné à passer le reste de sa vie dans un hôpital, paralysé et dans un poumon d'acier. Apocalypse guérit Abraham et le métamorphose en Guerre. Peu après, il découvre Autumn Rolfson, une jeune mutante anorexique, dont il fera Famine. Il ne lui reste plus qu'à trouver son quatrième Cavalier, Mort. Quand, après avoir perdu ses ailes, l'X-Man **Archangel** tente de se suicider en se jetant d'un avion, Apocalypse le sauve et lui propose de lui rendre ses ailes s'il entre à son service. L'offre est odieuse, mais Archangel ne peut pas refuser.

Après avoir subi plusieurs défaites face aux **X-Men**, Apocalypse redonne à ses Cavaliers leur forme d'origine, mais il n'abandonne pas pour autant l'idée de reformer le groupe.

Des années plus tard, le tyran recrute quatre nouveaux Cavaliers : **Wolverine** est Mort, **Deathbird** Guerre, **Caliban** Pestilence, et **Ahab**, incarne Famine. Wolverine finit par se libérer de l'emprise d'Apocalypse et rejoint les X-Men. Après la mort d'Apocalypse, les trois autres Cavaliers retrouvent leur état initial.



*Dessin : Walter Simonson*

# ARCADE

**Nom français :** ARCADE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :**
*Marvel Team-Up* #65 (1978)
Spécial Strange 23 (1981)

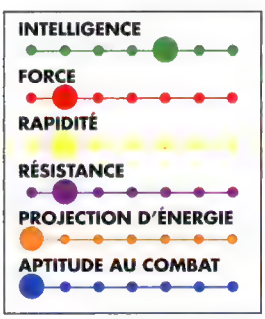
**Taille :** 1,68 m
**Poids :** 64 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Roux

Le tueur à gages surnommé Arcade donne des versions innombrables (et très variées) de son passé, sans apporter aucune preuve pour les confirmer. En fait, rien ne dit qu'Arcade est, comme il l'a souvent prétendu, le fils d'un milliardaire de Beverly Hills qui lui aurait coupé les vivres à l'âge de 21 ans sous prétexte qu'il n'était qu'un bon à rien. En représailles, Arcade tue son père dans une explosion et hérite de sa fortune. C'est à cette occasion qu'il découvre ses talents et son goût pour le meurtre. Il se lance alors dans une carrière de tueur à gages, et en l'espace d'un an, il acquiert assez d'assurance pour se proclamer le meilleur assassin d'Amérique. Mais très vite, les crimes ordinaires l'ennuient, et Arcade utilise son héritage pour construire son premier Cauchemarland, un complexe secret de pièges mortels high-tech conçu comme un parc d'attractions. Il n'y a pas d'âge minimum requis pour y entrer, pas de billets ni de files d'attente. Mais aucun visiteur n'en ressort.

Si le passé d'Arcade reste un mystère, l'histoire de sa vie depuis qu'il a construit Cauchemarland est claire : Arcade tue désormais contre d'importantes sommes d'argent, fabriquant pour chacune de ses victimes un piège adapté à ses forces et ses faiblesses. Et bien qu'il exige un million de dollars pour chaque meurtre, il rentre rarement dans ses frais. Mais pour lui, le jeu est plus important que le gain.

À la recherche de nouveaux défis, Arcade jette aussi son dévolu sur les surhommes. Il rencontre ses premiers héros costumés quand il capture Spider-Man et Captain Britain. Depuis, il a tenté à plusieurs reprises de supprimer les X-Men et leurs alliés en les piégeant dans Cauchemarland. À l'origine, Arcade employait deux assistants, M. Chamber et Mlle Locke, mais il a tué cette dernière le jour où elle l'a horriblement défiguré. Alors qu'il cherchait à faire endosser ce meurtre à Wolverine, Arcade a été vaincu par le mutant canadien, Gambit, et le Cerveau II (Mastermind II), qui l'a plongé dans un état hallucinatoire temporaire.

*Dessin : Bryan Hitch*




## POUVOIRS/ ARMES

• Talent inné pour la mécanique, l'architecture et les technologies appliquées

## BASTION

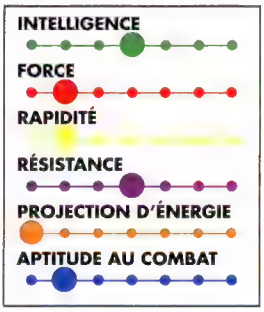
**Nom français :** BASTION
**Véritable nom :** Inapplicable
**Première apparition :** *X-Men* #52 (1996) / X-Men Extra 5 (1997)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 170 kg

*Dessin : Joe Madureira*

### POUVOIRS/ARMES

- Possède une force exceptionnelle
- Peut voler grâce à des jet-boots

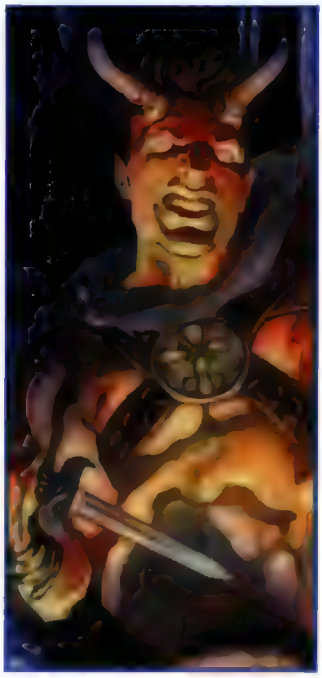



Fusion de la Sentinelle géante (Sentinels) appelée le Moule Initial et de Nemrod, le prototype de Sentinelle venu d'un futur parallèle, Bastion n'a qu'une obsession : éliminer à jamais les mutants. À sa création, Bastion ne sait rien de son passé et il se développe en pensant que c'est un humain normal. Mais très vite, les directives du Moule Initial et de Nemrod refont surface, et Bastion tente d'éradiquer la menace mutante en se servant de Sentinelles Suprêmes, des humains portant à leur insu des implants nano-technologiques qui les transforment en Sentinelles quand le programme est activé. Dans le cadre de l'Opération : Tolérance Zéro de Bastion, ces Sentinelles capturent les X-Men et investissent l'Institut Xavier (Xavier Institute) pour accéder aux fichiers du Professeur X (Professor X). Après l'évasion des X-Men, le sénateur Robert Kelly (Senator Robert Kelly) et Henry Gyrich persuadent le président et le S.H.I.E.L.D., qui jusque-là a fermé les yeux sur les activités de Bastion, de mettre un terme à l'Opération : Tolérance Zéro. Peu après, Bastion échappe à la surveillance du gouvernement et tente une nouvelle fois d'exercer son influence. Il est détruit par Nathan Summers, et les restes du robot sont confisqués par les autorités.

## BELASCO

**Nom français :** BELASCO
**Véritable nom :** Belasco
**Première apparition :** *Ka-Zar the Savage* #11 (1982) / Ka-Zar (Arédit / Artima) 4 (1983)

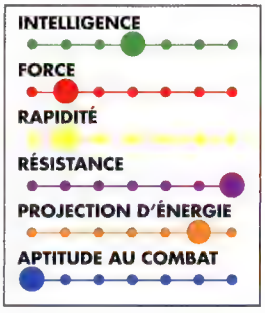
**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 113 kg



*Dessin : John Estes*

### POUVOIRS/ARMES

- Un des plus puissants sorciers terriens
- Peut lancer des rafales de force magique, hypnotiser ses victimes, transformer les humains en animaux, et parfois, ressusciter les morts




Le puissant sorcier Belasco vit dans une autre dimension, les Limbes, où les années qui s'écoulent ne représentent que quelques minutes sur la Terre. Quand Belasco a emmené les X-Men dans les Limbes, il a retenu prisonnière Illyana Raspoutine (Magik), la petite sœur de Colossus, et lui a conféré des pouvoirs magiques pour faire d'elle son apprentie. Illyana n'avait alors que sept ans, mais Belasco comptait sur elle pour ramener les anciens dieux sur la Terre quand elle atteindrait l'âge adulte. À treize ans, Illyana sort victorieuse d'un combat contre Belasco, qu'elle chasse des Limbes avant de prendre sa place à la tête du royaume. Belasco reprend son titre quand Illyana succombe au virus Legacy. Il kidnappe une femme qu'il prenait pour la sorcière Margali Szardos, avant de découvrir qu'il s'agit de la fille de cette dernière, Amanda Sefton (Magik II). Avec l'aide de Diablo (Nightcrawler), la mère et la fille parviennent à réintégrer leurs corps respectifs et à vaincre Belasco. Depuis, Belasco est en fuite, et c'est Amanda Sefton qui règne sur les Limbes.

# BLACK TOM CASSIDY

Héritier de la fortune et du château des Cassidy en Irlande, Thomas Cassidy dilapide ses biens au jeu. Après avoir tout perdu au profit de son cousin Sean Cassidy (Banshee), il continue à jouer et accumule les dettes. Et quand Sean et lui se disputent le cœur de Maeve Rourke, Tom est encore une fois le grand perdant. Plein de haine envers son cousin, Tom décide de reprendre sa vie en main, de se renflouer et de retrouver son statut social. Mais plutôt que de travailler, il préfère se lancer dans une carrière criminelle. L'aventure le conduit dans une prison du tiers-monde où il rencontre le mercenaire Cain Marko, dit le Fléau (Juggernaut). Les deux hommes se lient d'amitié, et Cassidy se sert de son pouvoir mutant pour les faire évader tous les deux.

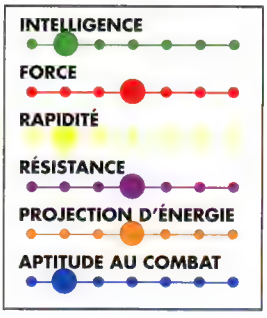
**Nom français :**
BLACK TOM CASSIDY
**Véritable nom :**
Thomas Samuel Eamon Cassidy
**Première apparition :**
*X-Men* #99 (1976) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 91 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

Black Tom trouve refuge en Irlande du Nord. Peu après, quand la femme de Sean est tuée par une bombe posée par l'IRA, Black Tom s'enfuit avec la fille de Sean et Maeve, Theresa (Siryn), dont Sean ignore encore l'existence. Pendant des années, Black Tom élève la fillette dans le plus grand secret. Adolescente, Theresa manifeste des pouvoirs mutants semblables à ceux de son père. Black Tom décide d'en tirer profit en la forçant à prendre part à ses activités criminelles. Arrêté et incarcéré peu après, il innocente Theresa et écrit une lettre au Hurleur pour lui révéler qui elle est. Puis il s'évade, tandis que le père et la fille se retrouvent.

Des années plus tard, Black Tom, grièvement blessé, est emmené dans un centre de recherche génétique pour y être soigné. Les parties de son corps mutilées sont remplacées par une substance proche du bois et capable de canaliser ses pouvoirs mutants. Mais l'expérience lui inocule un virus qui étend progressivement cette substance à son corps tout entier et le métamorphose en être pensant végétal.

*Dessin : Dave Johnson*




## POUVOIRS/ ARMES

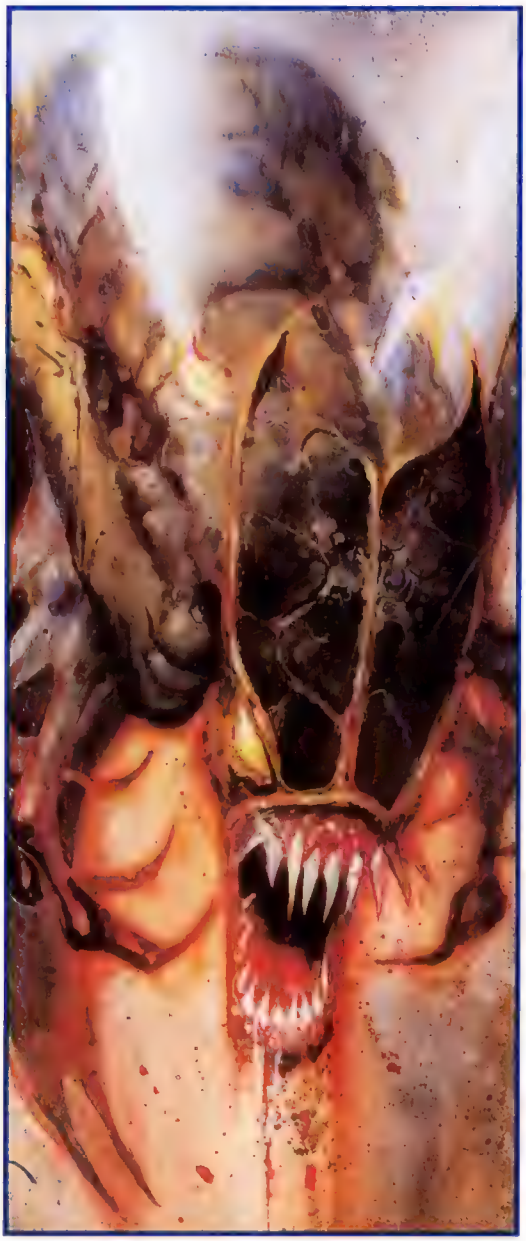
- Génère des rafales de force ou de chaleur
- Peut agrandir considérablement sa taille
- Possède une force surhumaine
- Crée des simulacres d'êtres humains à partir de plantes et contrôle mentalement leurs actions

# BROOD

**Nom français :** LES BROODS
**Première apparition :**
*Uncanny X-Men* #155 (1982)
X-Men : L'Intégrale 1982 (2004)

**Longueur :** 2,40 m
**Yeux :** Jaunes ou rouges
**Cheveux :** Sans

Il leur faut des corps. Pas n'importe quel corps, mais des corps appartenant à des formes de vie supérieures. Des corps dont ils se servent pour faire incuber leurs œufs, qui finiront par éclore pour former les forces dont les Broods ont besoin pour conquérir la Terre. Ce sont des aliens insectoïdes et barbares, qui sillonnent l'espace sur des Acantis, des membres d'une autre race extraterrestre qu'ils utilisent comme vaisseaux spatiaux vivants. Pour perpétuer leur espèce, les Broods doivent implanter leurs œufs dans des êtres vivants. L'embryon métamorphose alors le corps de l'hôte et quand l'œuf éclot, le nouveau-né le consume intégralement et acquiert toutes ses aptitudes.

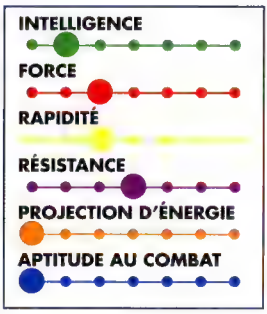


*Dessin : Bill Sienkiewicz*

Bien sûr, plus l'hôte possède de pouvoirs, plus l'alien sera fort. En conséquence, les Broods prennent soin de sélectionner les porteurs parmi les êtres les plus puissants de l'univers. Mais le jour où leur choix se porte sur les X-Men, les héros mutants détruisent la reine des Broods et provoquent l'explosion de ce monde insectoïde.

Depuis, les Broods vouent une haine farouche aux X-Men, mais ils n'ont pas encore remporté une seule bataille contre ceux qui sont à la fois leurs ennemis mortels et les hôtes idéaux pour leur reproduction. Les mutants ont fait échouer toutes leurs tentatives pour conquérir la Terre, et aucun d'entre eux n'a jamais réussi à implanter ses œufs dans un membre de l'équipe.

En désespoir de cause, les Broods ont fait incuber des œufs dans le corps d'autres mutants, espérant créer une force dotée de pouvoirs surhumains et capable de rivaliser avec les X-Men. Comprenant qu'il était trop tard pour sauver les hôtes et afin d'empêcher les Broods d'en contaminer d'autres, les X-Men ont éliminé les Broods mutants.




## POUVOIRS/ ARMES

- Les premiers Broods se téléportent et sont de féroces guerriers
- Les nouveaux Broods acquièrent tous les pouvoirs et talents de leurs hôtes

# CAPTAIN BRITAIN

**Nom français :** CAPTAIN BRITAIN
**Véritable nom :** Brian Braddock
**Première apparition :** *Captain Britain* #1 (1976)
Captain Britain (1980)

**Taille :** 1,98 m
**Poids :** 116 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Blonds

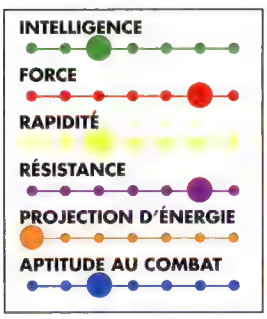
Peu après la mort de ses parents dans une explosion, Brian Braddock manque de perdre lui aussi la vie. Pour fuir un accident à la centrale nucléaire où il travaille, il enfourche sa moto et tombe dans un précipice. Alors qu'il est à l'article de la mort, Merlin le Magicien et **Roma**, la déesse des Cieux nordiques, lui apparaissent et lui confèrent une force et une résistance surhumaines. Puis, décrétant que Brian sera désormais le héros de la Grande-Bretagne, les deux esprits lui donnent un sceptre mystique qui décuplera ses talents de combattant.

Par la suite, Captain Britain découvre la vérité sur les origines extradimensionnelles de sa famille et sur son lien métaphysique avec Outre-Monde, un royaume situé au carrefour de la réalité, où la science et la sorcellerie ne font qu'une. Grâce à ces révélations, il atteint cet état de paix spirituelle que la plupart des êtres humains recherchent toute leur vie.

Mais Captain Britain n'en oublie pas pour autant ses responsabilités de champion, et il se bat pour arracher une réalité parallèle à la folie de Sir James Jaspers. Brian tombe au champ d'honneur, mais même dans la mort, il n'échappe pas à son destin. Merlin le ressuscite, et le héros rejoint **Meggan**, **Shadowcat**, **Lockheed**, Diablo (**Nightcrawler**) et **Rachel Summers** au sein d'Excalibur, le premier super-groupe britannique.

Tout en restant membre d'Excalibur, Brian tente d'échapper à la vie de super-héros pour se consacrer à la science et à la femme qu'il aime, Meggan. Après son mariage sur Outre-Monde, le couple se retire pour vivre une vie normale en Angleterre, et Captain Britain retourne travailler dans la centrale nucléaire où il a fait ses débuts professionnels. Mais la tranquillité est de courte durée. Quand les Braddock apprennent que Roma, prise de folie, décime Outre-Monde pour dominer toute la création, Captain Britain vole à la rescousse et délivre Roma de l'emprise d'un super-ordinateur pensant.

*Dessin : Alan Davis*




## POUVOIRS/ ARMES

- Force, résistance et réflexes surhumains
- Vol
- Champ de force mystique

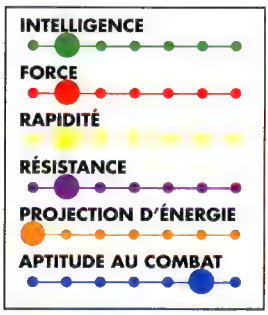
# DOMINO

**Nom français :** DOMINO
**Véritable nom :**
Neena Thurman
**Première apparition :**
*X-Force* #8 (1992)
X-Force 5 (1993)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 55 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs

## POUVOIRS/ ARMES

• Génère une aura psionique qui affecte les probabilités et retourne les situations à son avantage




Après une longue et fructueuse carrière d'agent secret, Domino accepte un emploi de garde du corps de Milo Thurman, un génie capable de prédire les événements internationaux et les changements de gouvernements.

Milo tombe amoureux de Domino, et le couple se marie. Mais leur relation prend fin après le raid d'une organisation subversive sur les locaux du gouvernement où Milo est hébergé. L'attentat la pousse à retourner vivre dans la clandestinité, et les supérieurs de Milo lui font croire qu'elle est morte.

Domino rejoint une équipe de mercenaires menée par Nathan Summers, le soldat du futur, avec qui elle nouera une longue et profonde amitié. Des années plus tard, Milo est pris en otages par Donald Pierce et ses Reavers. Domino parvient à les vaincre, mais elle est incapable de sauver son mari.

Domino travaille en solo pendant quelque temps, avant d'intégrer la branche d'X-Corporation basée à Hong-Kong. Chargée d'enquêter sur les activités de John Sublime, le leader du mouvement de la Troisième Espèce qui vient d'acquérir une prison chinoise où il a enfermé le mutant Xorn, Domino doit demander l'aide des X-Men pour vaincre les U-Men de Sublime, des humains qui prélèvent des organes mutants pour les greffer sur leurs propres corps. Ensemble, les héros triomphent et libèrent Xorn.

*Dessin : Leinil Francis Yu*

# SENATOR ROBERT KELLY

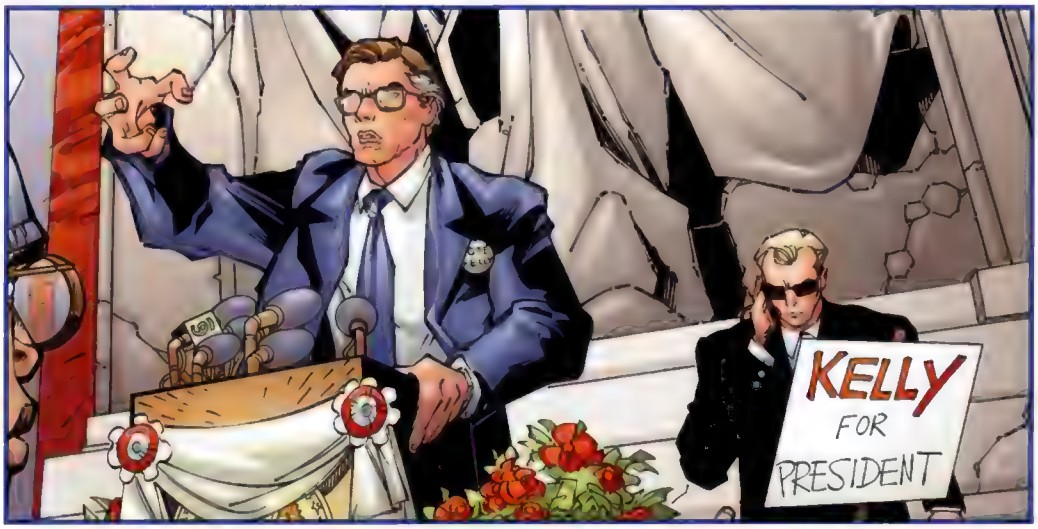
**Nom français :**
SÉNATEUR ROBERT KELLY
**Véritable nom :**
Robert Edward Kelly
**Première apparition :**
*X-Men* #135 (1980)
X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 79 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Bruns, tempes grisonnantes

Sénateur de Boston, Massachusetts, Robert Kelly considère les mutants comme une menace pour la sécurité nationale. Pour endiguer le danger, il propose une législation obligeant les mutants à se faire enregistrer. Si la loi est votée, tous les individus dotés de pouvoirs génétiques devront être déclarés auprès des autorités.

Victime d'une tentative d'assassinat perpétrée par la Confrérie des Mauvais Mutants (**Brotherhood of Evil Mutants**), Kelly est sauvé par les **X-Men**, mais il persiste à défendre sa proposition de loi. Il fait alliance avec **Sebastian Shaw**, qui supervise la construction des Sentinelles (**Sentinels**) pour le compte du gouvernement et soutient la position de Kelly. À l'insu du sénateur, Shaw est lui-même un mutant, et de plus, c'est le Roi Noir du Club des Damnés (**Hellfire Club**). Kelly vient d'avoir une réunion avec Shaw à New York, quand sa limousine est détruite par la chute de débris provoquée par un combat impliquant les X-Men. Kelly survit, mais sa femme est tuée. Le chagrin du sénateur le conforte dans son idée que les mutants sont trop dangereux pour être laissés en vie. Du coup, il milite pour la production de Sentinelles supplémentaires.

Avec **Henry Gyrich**, le sénateur soutient l'Opération : Tolérance Zéro, une initiative du gouvernement pour éliminer les mutants. Mais quand il découvre que **Bastion** se sert du programme pour transformer des humains en Sentinelles et bafouer les droits des citoyens américains, Kelly fait volte-face. Craignant pour sa vie, il demande aux X-Men de neutraliser Bastion. Sauvé une deuxième fois par l'équipe de mutants, le sénateur la trahit une fois de plus en annonçant sa candidature à la présidence sur la base d'un programme anti-mutants.

Lors d'un meeting à Boston, Kelly est de nouveau la cible de la Confrérie. Sauvé d'une mort certaine par **Pyro**, le sénateur n'a pas d'autre choix que de revoir son opinion sur les mutants. Cette fois, il se range dans leur camp. Les mutants ont enfin un homme politique de leur côté, qui leur promet d'œuvrer pour protéger leurs droits de citoyens et assurer leur sécurité. Mais c'est trop beau pour être vrai. Peu après, un activiste anti-mutants du nom d'Alan Lewis assassine Robert Kelly, pour avoir trahi ses frères humains.




*Dessin : Salvador Larroca*

# MOIRA MACTAGGERT

**Nom français :**
MOIRA MACTAGGERT
**Véritable nom :** Moira Ann Kinross MacTaggert
**Première apparition :**
*X-Men* #96 (1976) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 61 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Châtains

Fille d'un puissant aristocrate écossais, Moira Kinross est une brillante étudiante en biologie qui choisit de se spécialiser en génétique. Par la suite, elle épouse Joseph MacTaggert, un commandant de la Marine Royale animé d'ambitions politiques. Mais Joseph est un homme violent. Leur mariage est un échec, et le couple finit par se séparer.

Moira rencontre Charles Xavier (**Professor X**) alors qu'il prépare un doctorat à l'université d'Oxford. Entre eux, c'est le coup de foudre, et ils envisagent de se marier dès que le divorce de Moira et Joseph sera prononcé. Quand Charles part faire son service militaire, Moira lui promet de l'attendre. Pourtant, peu après, il reçoit une lettre dans laquelle elle lui annonce qu'elle le quitte et qu'elle retourne en Écosse. En fait, Moira espère se réconcilier avec son mari. Malheureusement, il est toujours aussi brutal. Le vase déborde quand, lors d'un séjour à New York, Joseph frappe et viole Moira, qui doit être hospitalisée pour une semaine. Moira décide alors de vivre loin de son mari, qui refuse de divorcer, et pendant vingt ans, elle lui cache qu'il a un fils.

Moira mène une brillante carrière. Considérée comme l'une des meilleures généticiennes du monde, elle est récompensée par un prix Nobel et fonde un centre de recherche sur les mutants dans l'île de Muir, au large des côtes écossaises. Elle reprend contact avec Xavier, revenu en Angleterre pour préparer un diplôme de psychiatrie. Ils discutent de l'éventuelle création d'un établissement destiné à former les mutants, et c'est ainsi que Moira s'associe dans l'ombre au Professeur X pour fonder l'Institut Xavier (**Xavier Institute**).

Pourtant, quand son fils Kevin (**Proteus**) manifeste des pouvoirs mutants, Moira ne parvient pas à l'aider. Proteus attaque Joe et prend possession de son corps pour tenter d'éliminer sa mère. Il est détruit in extremis par l'intervention de **Colossus**. Par la suite, Moira recueille une jeune mutante orpheline nommée Rahne Sinclair (**Wolfsbane**) – elle l'arrache à une foule hargneuse quand la fillette se transforme en loup.

Moira consacre ensuite des années à chercher un remède contre le virus Legacy, qui décime la population mutante. Elle vient d'en trouver un quand l'île de Muir est assiégée par **Mystique** et sa Confrérie des Mauvais Mutants (**Brotherhood of Evil Mutants**). Mortellement blessée, Moira s'accroche à la vie le temps d'établir un contact télépathique avec le Professeur X et de lui livrer la formule. À partir de là, le Fauve (**Beast**) élabore un sérum, que Colossus, au prix de sa vie, disperse dans l'atmosphère.

*Dessin : Brandon Peterson*

# CASSANDRA NOVA

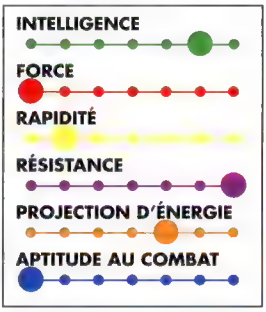
**Nom français :**
CASSANDRA NOVA
**Véritable nom :** Cassandra Nova
**Première apparition :**
*New X-Men* #114 (2001)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)
**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 52 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Sans

La croisade vengeresse de Cassandra Nova commence avant sa naissance. Sœur jumelle du Professeur X (**Professor X**), elle tente en vain d'étrangler son frère dans le ventre de leur mère. Mais Charles riposte à l'aide de ses exceptionnels pouvoirs télépathiques. Résultat de ce combat psychique : Cassandra est un bébé physiquement mort-né, mais dont l'esprit continue à vivre. Pendant quarante ans, accrochée à un mur d'égout sous l'hôpital, Cassandra met à profit ses propres pouvoirs télépathiques et télékinésiques pour dupliquer les cellules de Charles et se fabriquer un corps.

Si son frère n'est que compassion, Cassandra n'est que haine. Et à la différence de Charles qui prône la paix entre hommes et mutants, sa jumelle a pour ambition d'exterminer tous les mutants. Elle commence par lâcher une armada de Sentinelles (**Sentinels**) sur Génosha, éliminant les seize millions de mutants qui peuplent l'île, y compris Magnéto (**Magneto**). Incapable de l'arrêter, Charles assiste horrifié au carnage.

## POUVOIRS/ ARMES

- Télékinésie
- Télépathie




Après le massacre de Génosha, Cassandra se laisse capturer par son frère et les X-Men. Puis elle attaque ses geôliers à l'intérieur de l'Institut Xavier (**Xavier Institute**), et durant le combat, à l'insu des X-Men, elle se glisse dans le corps de son frère, qu'elle transfère dans le sien, grièvement blessé. Sous l'apparence physique de Charles, elle révèle au monde entier, via la télévision, le secret du Professeur X. Ses X-Men et lui sont des mutants. Tous les regards se tournent alors vers l'Institut Xavier, mais l'indiscrétion de Cassandra se retourne contre elle : Charles sort de l'épreuve plus fort. Quand il récupère son corps, il la remercie d'avoir accompli une démarche qu'il n'osait pas faire. Dépitée, Cassandra tente alors de prendre le contrôle de l'Empire shi'ar (**Shi'ar**), et épaulée par la Garde Impériale (**Shi'ar Imperial Guard**), elle attaque les X-Men. Mais elle tombe dans le piège tendu par **Jean Grey**, qui détruit son esprit et ses pouvoirs. Depuis, le psychisme de Cassandra est enfermé dans le cerveau synthétique d'un alien morphogénique, et Charles et les X-Men comptent en profiter pour tenter de la rendre plus humaine.

*Dessin : Frank Quitely*

## ONSLAUGHT

**Nom français :** ONSLAUGHT
**Véritable nom :** Inapplicable
**Première apparition :** *X-Man* #15 (1996) / X-Men 10 (1997)

**Taille :** 3 m
**Poids :** 408 kg

*Dessin : Joe Madureira*

Aux yeux du monde, le Professeur X (Professor X) est un homme paisible. Mais son calme apparent dissimule un torrent de doutes, de craintes et d'angoisses subconscients. Au cours d'un combat entre les X-Men et les Acolytes, le Professeur X utilise ses pouvoirs télépathiques pour fermer l'esprit de Magnéto (Magneto). À la faveur de ce contact psionique, la colère, le ressentiment et la soif de vengeance de Magnéto pénètrent dans la conscience de Xavier. La fusion de ces pensées négatives avec toutes les émotions douloureuses refoulées par le professeur donne naissance à une monstrueuse créature nommée d'Onslaught. Telle une blessure psychique s'infectant dans la tête de Xavier, Onslaught ne tarde pas à se manifester. Peu à peu, il devient si puissant qu'il se libère de l'esprit du télépathe et prend le contrôle de son corps. Semant la mort et la dévastation dans son sillage, Onslaught cherche à dominer les humains et les mutants. Incapables de l'arrêter, les plus grands super-héros tombent un par un. Même la séparation physique de Xavier et Onslaught n'y change rien : une fois arraché à son hôte, Onslaught devient un être de pure énergie psionique, plus invincible que jamais.

Conscients que c'est leur dernière chance d'endiguer à jamais la menace, des super-héros non mutants – dont les Vengeurs et les Quatre Fantastiques – se jettent dans le torrent d'énergie psionique pour disloquer Onslaught. Le vilain est détruit, mais les héros périssent aussi sans que les équipes mutantes puissent intervenir, car si Onslaught prend possession d'un mutant, il devient invincible. Des mois plus tard, on apprendra que les Vengeurs et les Fantastiques n'étaient pas morts, mais qu'ils avaient été transportés dans un autre univers.

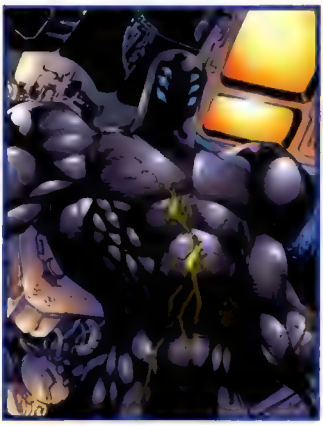
### POUVOIRS/ARMES

• Possède les pouvoirs mutants du Professeur X et de Magnéto, ce qui fait de lui l'un des êtres psioniques les plus puissants de la création

## PHALANX

**Nom français :** LES PHALANX
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #305 (1993)
Spécial Strange 96 (1995)

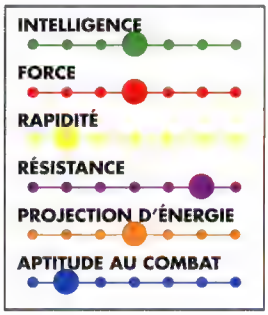
**Taille :** Variable
**Poids :** Variable



Les Phalanx sont les descendants de la Technarchie extraterrestre, une race d'êtres techno-organiques assoiffés de conquêtes. Les Phalanx apparaissent pour la première fois sur la Terre quand des anti-mutants du mouvement baptisé les Amis de l'Humanité s'inoculent volontairement le virus transmode de Warlock, se transformant alors en entités techno-organiques capables de faire la guerre aux mutants. Sous l'influence du système d'exploitation du virus, ils assimilent d'autres êtres vivants dans les Phalanx en les contaminant. Les Phalanx entreprennent alors de conquérir la galaxie, mais avec l'aide de Warlock, les X-Men les neutralisent.

### POUVOIRS/ARMES

• Très intelligents
• Assimile la matière non-organique pour accroître leur masse



# SENTINELS

**Nom français :**
LES SENTINELLES
**Première apparition :**
*X-Men* #14 (1965) / Spidey 30 (1982)

Chercher. Traquer. Détruire. Les Sentinelles sont programmées pour exterminer tous les mutants de la planète.

Bien que ses deux enfants, Tanya et Larry, soient des mutants, le Dr Bolivar Trask ne parvient pas à surmonter sa peur de l'*Homo Superior* et il craint qu'un jour, les mutants n'asservissent l'*Homo Sapiens*. Pour éviter ça, il décide de créer des robots de neuf mètres de haut, spécialement conçus pour pourchasser et tuer les mutants.

Trask commence par élaborer un prototype qu'il baptise le Moule Initial et à partir duquel il fabrique une première vague d'androïdes, les Sentinelles de type I. Mais la logique qu'il leur a donnée les amène à penser qu'elles protégeront plus facilement l'humanité si elles prennent le contrôle des humains. Elles se révoltent contre Trask et le retiennent prisonnier, ainsi que les **X-Men**. Comprenant qu'il a commis une grave erreur en créant une menace pour l'humanité, Task sacrifie sa vie en provoquant une explosion qui détruit les Sentinelles et le Moule Initial.

Considérant les X-Men comme responsables de la mort de son père, Larry Trask construit un nouveau groupe de robots. Ces Sentinelles, dites de type II, peuvent analyser toutes les menaces et choisir le meilleur moyen de les contrer ; ce qui les rend quasiment indestructibles. Mais les androïdes détectent les pouvoirs mutants de Larry et se retournent contre lui. Au cours du combat qui s'ensuit, Larry meurt et les Sentinelles s'entre-détruisent. Le programme ne prend pas fin pour autant, et partout dans le monde, il existe des repaires secrets de Sentinelles, aux mains des anti-mutants ou des robots eux-mêmes. En se basant sur les plans de Trask, Steven Lang, **Sebastian Shaw** et le gouvernement américain ont tous fabriqué des Sentinelles pour servir leurs intérêts.

Produit d'un programme clandestin, le dernier modèle de Sentinelle est composé de matières premières d'automobiles, de microprocesseurs d'avions, de pièces détachées mécaniques et de matériaux de construction afin de suivre le rythme des mutations génétiques. Ces Sentinelles existent dans de nombreuses formes et tailles, dont les nano-Sentinelles microscopiques. Très adaptables, ces robots peuvent reproduire les talents et les manœuvres de leur cible. Encore plus redoutable que ses ancêtres, cette dernière génération s'est particulièrement distinguée en exterminant les 16 millions de mutants de Génosha, y compris Magnéto (**Magneto**).

*Dessin : Frank Quitely*

# WILLIAM STRYKER

**Nom français :**
WILLIAM STRYKER
**Véritable nom :** William Stryker
**Première apparition :**
*Marvel Graphic Novel* #5 (1982)
Marvel Graphic Novels :
X-Men – Dieu Crée, l'Homme Détruit (2003)
**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 77 kg
**Yeux :** Marron
**Cheveux :** Blancs

William Stryker, adjudant dans les Rangers de l'U.S. Army, et sa femme Marcy, qui est enceinte, sont victimes d'un accident de voiture dans le désert du Nevada. Le choc déclenche l'accouchement prématuré de Marcy. Stryker, qui l'aide à mettre leur fils au monde, découvre avec horreur que le bébé est un monstre. Il le tue aussitôt, et quand sa femme lui réclame l'enfant, il l'étrangle. Puis, dans l'espoir de dissimuler le meurtre de sa famille et de mettre fin à ses jours, il porte les deux corps dans l'épave de la voiture, s'installe à leurs côtés et craque une allumette qui enflamme les coulées d'essence. Expulsé du véhicule par l'explosion, Stryker survit. Les corps calcinés et méconnaissables de Marcy et de l'enfant emportent avec eux le secret de son crime. Mais Stryker, accablé par la culpabilité, sombre dans l'alcoolisme. Un jour, il lit un article sur le Professeur X (Professor X) et les mutants. Après des mois de tourment, il comprend enfin que son fils n'était pas un enfant malformé, mais un mutant. Il se tourne alors vers la religion, persuadé que Dieu s'est servi de Marcy pour révéler le complot le plus insidieux de Satan contre l'humanité – corrompre les hommes à travers leurs enfants à naître. À partir de là, il se lance dans une croisade contre les mutants, et pendant des années, il recrute des disciples pour former une force de frappe contre la mutanité.

Stryker apprend l'existence des X-Men par un membre de sa croisade, un officier supérieur au FBI. Convaincu que Xavier est l'Antéchrist et qu'il se prétend ami de l'humanité pour mieux l'exterminer, Stryker le fait capturer par ses troupes pour lui infliger un lavage de cerveau et faire de lui une arme contre sa propre espèce. Xavier est ligoté sur une machine censée amplifier sa sensibilité psionique et lui permettre de détecter les ondes cérébrales des mutants actifs et latents avant de détruire leurs esprits. L'intervention des X-Men et de Magnéto (Magneto), allié aux mutants pour l'occasion, met fin aux agissements de Stryker et de ses disciples. Le Professeur X est libéré et la machine de Stryker détruite. Traduit en justice, William Stryker crie à la persécution religieuse et affirme que son mouvement n'a pas dit son dernier mot.

*Dessin : Brent Eric Anderson*

# JOHN SUBLIME

**Nom français :** JOHN SUBLIME
**Véritable nom :** John Sublime
**Première apparition :** *New X-Men Annual* (2001)
Marvel Deluxe : New X-Men 1 (2005)

**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 73 kg
**Yeux :** Bleus
**Cheveux :** Noirs (perruque)

Directeur d'une entreprise pharmaceutique, John Sublime rêve depuis toujours d'être un mutant aux pouvoirs surhumains. Pour lui, l'humanité doit se donner les moyens de progresser pour égaler les êtres favorisés par la génétique. Utilisant sa société comme façade, Sublime se lance dans une collecte illégale d'organes mutants. L'homme et ses disciples dissèquent des mutants et prélèvent des parties de leurs corps qu'ils se greffent ensuite sur eux-mêmes. Puis Sublime crée une équipe à sa botte, les U-Men, des humains munis d'organes mutants.

Sublime croit tellement à son projet qu'il investit sa fortune dans un mouvement qu'il baptise la Troisième Espèce, exposant sa philosophie dans un livre qui est un best-seller dès sa sortie. Puis il achète un vieux pénitencier près de Hong-Kong, où le mutant Xorn est prisonnier. Il compte faire de l'établissement une banque d'organes mutants, mais alertés par la branche chinoise d'X-Corporation, les X-Men interviennent. Ils triomphent rapidement des U-Men de Sublime, détruisent la prison et libèrent Xorn. Ce revers ne décourage pas Sublime, qui continue sur sa lancée en montant en secret le projet Augmen, un programme de greffes d'organes mutants sur des enfants. Cette fois, c'est Iceberg (Iceman), attiré par Sublime sous un faux prétexte, qui met fin à ses activités.

Par la suite, Sublime reçoit Cyclope (Cyclops) et Emma Frost dans ses bureaux. Il leur montre Martha Johansson, une mutante en cavale que les U-Men ont capturée et dont ils ont prélevé le cerveau pour le placer dans un bocal. Sublime se sert des pouvoirs télépathiques de Martha pour neutraliser Cyclope et Emma : tandis qu'ils sont emmenés au laboratoire pour être disséqués, Sublime ordonne à ses U-Men d'attaquer l'Institut Xavier (Xavier Institute) et de le transformer en banque d'organes.

Pendant que Jean Grey repousse l'invasion des U-Men, Cyclope et Emma se libèrent de l'emprise de Martha. Emma suspend Sublime dans le vide et menace de le lâcher s'il ne renonce pas à son trafic d'organes mutants. Mais si Emma veut juste effrayer Sublime sans avoir vraiment l'intention de le tuer, Martha est moins clémente. Par télépathie, son cerveau ordonne à Sublime de sauter, et l'homme fait une chute mortelle.

*Dessin : Leinil Francis Yu*

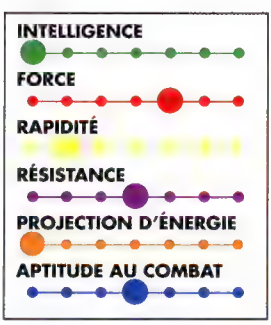
# WENDIGO

**Nom français :** WENDIGO
**Véritable nom :** Divers
**Première apparition :** *Incredible Hulk* #162 (1973) Gamma 4 (1979)

**Taille :** 2,45 m
**Poids :** 817 kg
**Yeux :** Rouges
**Cheveux :** Blancs

## POUVOIRS/ ARMES

- Griffes et dents acérées
- Facteur autoguérisseur
- Immunisé contre toutes les maladies




Le Wendigo est un être humain qu'une malédiction – prononcée par les anciens dieux canadiens contre toute personne qui mange de la chair humaine – transforme en énorme bête recouverte de fourrure.

Le premier cas de Wendigo moderne apparaît quand trois Canadiens – Paul Cartier, Georges Baptiste et Henri Cluzot – qui chassent dans les forêts du Grand Nord sont attaqués par des loups. Cluzot étant grièvement blessé, ses amis le mettent à l'abri dans une grotte. Alors que les hommes commencent à souffrir de la faim, Cluzot succombe à ses blessures, et Cartier, frappé de folie, mange la chair du mort. La malédiction le transforme aussitôt en Wendigo. Par la suite, Baptiste et Marie, la sœur de Cartier, tentent de transférer la malédiction sur Hulk, que Cartier a affronté plusieurs fois en tant que Wendigo. Marie lui administre un sédatif, puis appelle le Wendigo. Mais Hulk se réveille avant le début du rituel et attaque la créature. Envoyé par le gouvernement canadien pour neutraliser le colosse de jade, Wolverine arrive en plein milieu du combat. Tous deux viennent à bout du Wendigo, mais ils finissent par se battre entre eux, tandis que Marie prépare son frère pour l'opération de transfert. Puis elle endort les deux combattants à l'aide d'un gaz soporifique sous l'effet duquel Hulk redevient le Dr Banner. En le voyant, Baptiste renonce à transférer la malédiction sur Hulk. Discrètement, il se glisse dans la grotte où se trouve le Wendigo et il accomplit le rituel. Baptiste devient alors le Wendigo à la place de Cartier.

Un peu plus tard, le Wendigo attaque des campeurs dans la baie d'Hudson. Avec l'aide de Wolverine et de Diablo (Nightcrawler), Alpha Flight maîtrise le monstre. Shaman jette un sort qui annule la malédiction et libère Baptiste. Dans son incarnation la plus récente, le Wendigo a attaqué Wolverine et le cannibale médiéval français nommé Mauvais. La malédiction a été transférée sur ce dernier. Vaincu par les anciens dieux du Nord, Mauvais est piégé depuis dans la dimension des Grandes Bêtes.

*Dessin : Leinil Francis Yu*

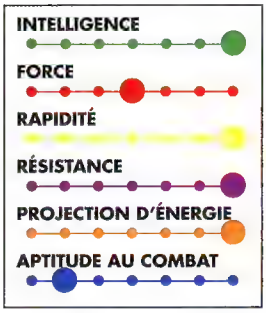
## ADVERSARY

**POUVOIRS/ARMES**

• Puissante entité mystique

**Nom français :** L'ADVERSAIRE
**Véritable nom :** Inapplicable
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #188 (1984) / X-Men : L'Intégrale 1984 (2005)

**Taille :** 3,60 m
**Poids :** Inapplicable




L'Adversaire est une entité mystique, probablement de nature démoniaque, qui cherche à détruire l'univers pour en créer un autre à la place. Les Cheyennes le surnomment "Le Grand Illusionniste". Forge, le shaman cheyenne, est formé depuis sa naissance pour combattre l'Adversaire, et les X-Men n'ont pas hésité à sacrifier leur vie pour qu'il puisse jeter le sortilège nécessaire pour le vaincre. Les immenses pouvoirs de Roma ont ensuite ressuscité les X-Men.

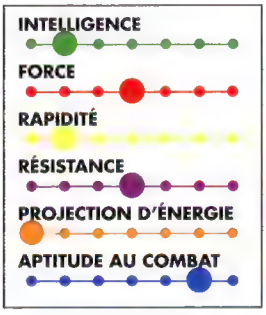
## AGENT X

**POUVOIRS/ARMES**

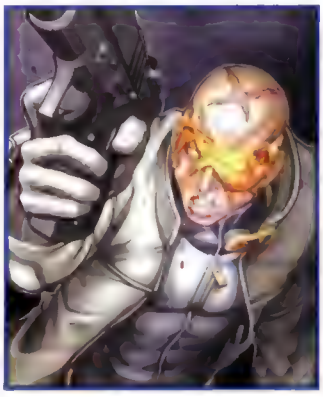
• Facteur autoguérisseur
• Force, vitesse et dextérité exceptionnelles
• Expert dans le maniement des armes

**Nom français :** AGENT X
**Véritable nom :** Alex Hayden
**Première apparition :** *Agent X* #1 (2002) / Marvel Manga 11 (2003)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 97 kg




Bien qu'il n'ait aucun souvenir de son passé, il a une vision précise d'un avenir dans lequel il est le plus grand mercenaire du monde. Le premier souvenir conscient de l'Agent X est la douleur qu'il a ressentie en se réveillant, grièvement blessé, avec un signe "X" gravé sur le front. Prenant le nom d'Alex Hayden, il a cherché de l'aide auprès du Maître de Corvée. Doté aujourd'hui des talents innés de son sauveur, il dirige l'Agence X et loue ses services de mercenaire.



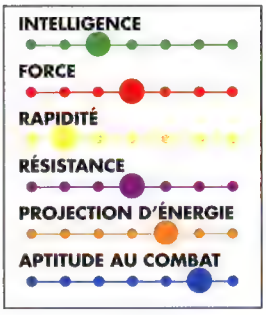
## AHAB

**POUVOIRS/ARMES**

• Crée des lances d'énergie psionique
• Force, vitesse et endurance surhumaines

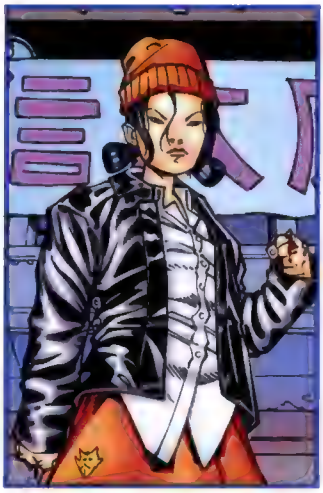
**Nom français :** AHAB
**Véritable nom :** Roderick "Rory" Campbell
**Première apparition :** *Fantastic Four Annual* #23 (1990) Album Rescapés du Futur (1994)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 75 kg




À la demande du Professeur X (Professor X), le psychologue Rory Campbell accepte d'intégrer l'équipe de Moira MacTaggert au centre de recherche génétique de l'île de Muir. Là, il découvre une réalité parallèle dans laquelle il devient Ahab, le chasseur de mutants. Dans cet autre monde, Ahab capture Rachel Summers, qui parvient à lui échapper après l'avoir jeté contre des ordinateurs. Le choc provoque une explosion dont Ahab sort horriblement mutilé et paraplégique. Il remarchera après avoir été transformé en cyborg.

## AMIKO



**Nom français :** AMIKO
**Véritable nom :** Amiko (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #181 (1984) / X-Men : L'Intégrale 1984 (2005)

**Taille :** 1,46 m
**Poids :** 45 kg

Quand la petite Amiko perd sa mère, Wolverine l'adopte et la confie aux bons soins de la femme qu'il aime, Mariko Yashida. À la mort de celle-ci, Yukio prend le relais. Elle élève l'adolescente difficile comme sa propre fille et lui enseigne les arts martiaux. Par la suite, Lady Deathstrike attaque Yukio et la mutile gravement. Dents de Sabre (Sabretooth) en profite pour kidnapper Amiko et, quand les X-Men arrivent pour la libérer, il manque de la tuer sous les yeux de Wolverine. Le programme Arme X (Weapon X) soigne la jeune fille et la rend à Wolverine en gage de "bonne foi".

## BEDLAM

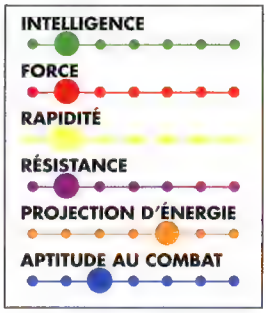
**Nom français :** BEDLAM
**Véritable nom :** Jesse Aaronson
**Première apparition :** *X-Force* #82 (1998) / X-Men Universe 1 (1999)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 89 kg

Orphelin à l'âge de cinq ans, Jesse Aaronson est séparé de son frère aîné, Christopher, et placé dans une famille d'accueil. Quand ses pouvoirs mutants se manifestent, le Professeur X (Professor X) le prend sous son aile. Des années plus tard, Bedlam part à la recherche de son frère. Quand il découvre que Christopher s'est servi de ses pouvoirs mentaux pour provoquer la mort de leurs parents, il se bat contre lui, épaulé par X-Force dont il restera membre jusqu'à sa mort apparente au combat.

**POUVOIRS/ARMES**

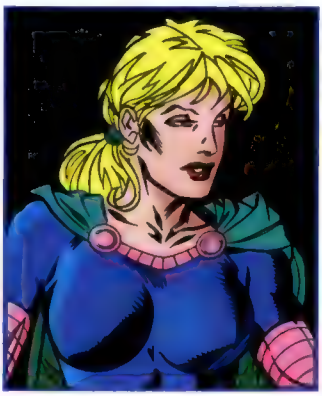
• Génère un champ bioélectrique perturbant le fonctionnement des systèmes mécaniques et électriques




## BELLADONNA

**Nom français :** BELLADONNA
**Véritable nom :** Belladonna Boudreaux
**Première apparition :** *X-Men* #8 (1992) / X-Men (Sémic) 5 (1993)

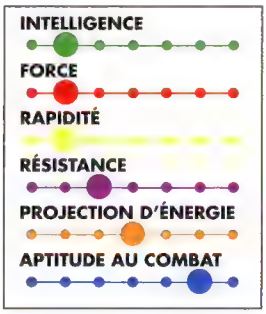
**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 68 kg



Belladonna Boudreaux est la fille de l'un des chefs de la Guilde des Assassins de la Nouvelle-Orléans. Elle ne sait rien du conflit qui oppose sa famille à la Guilde des Voleurs, au sein de laquelle a grandi son meilleur ami, Rémy Lebeau (Gambit). Considérant l'amitié des deux jeunes gens comme un premier pas vers la réconciliation, les deux organisations les marient. Mais avant que l'union ne soit consommée, Rémy s'enfuit pour mener sa vie loin de la Guilde. Après en avoir voulu à son mari pendant des années, Belladonna se réconcilie avec lui. Elle préside aujourd'hui les Guildes Unifiées de la Nouvelle-Orléans.

**POUVOIRS/ARMES**

• Projette des rafales de plasma
• Pouvoirs magiques



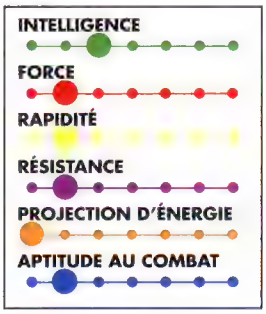
## BLAQUESMITH

**Nom français :** BLAQUESMITH
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Men: Prime* (1995) / X-Men H.S. (Sémic) (1996)

**Taille :** 1,60 m
**Poids :** 48 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Télépathe et télékinésiste de haut niveau
- Pouvoir limité d'effectuer des voyages temporels
- Génie de la mécanique




Né dans un futur parallèle apocalyptique, Blaquesmith est le seul mâle à recevoir les enseignements des Askanis, un groupe de guerrières qui s'opposent à la tyrannie d'Apocalypse. De son plein gré, Blaquesmith remonte le temps jusqu'à notre époque, car c'est le seul moyen d'accomplir la tâche qui lui est impartie : guider Nathan Summers, l'Élu des Askanis. Toujours prêt à risquer sa vie pour inculquer au jeune homme les préceptes des guerrières, Blaquesmith fait preuve d'une dévotion sans faille envers son protégé.

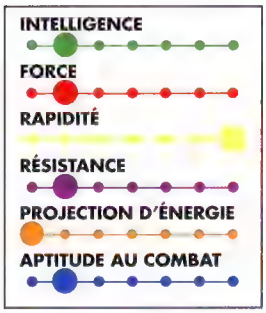
## LILA CHENEY

**Nom français :** LILA CHENEY
**Véritable nom :** Lila Cheney
**Première apparition :** *New Mutants Annual* #1 (1984) / Inédite en France

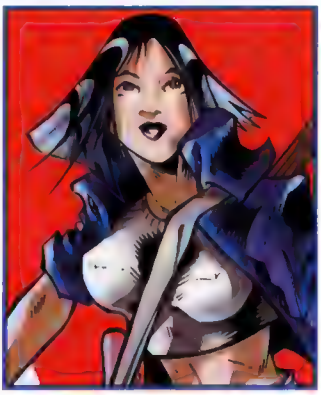
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 65 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Téléportation




Après avoir échappé à une vie d'esclavage cosmique et avoir été un temps voleuse intergalactique, Lila Cheney devient star interstellaire au sein du groupe de rock Cat's Laughing. Persuadée que la Terre est responsable de ses années d'asservissement, elle entreprend de vendre la planète à une race extraterrestre. À cette occasion, elle rencontre les Nouveaux Mutants (New Mutants), se lie d'amitié avec eux et noue une relation amoureuse avec Rocket (Cannonball). Des années plus tard, le groupe Cat's Laughing est invité à jouer au mariage de Cyclope (Cyclops) et Jean Grey, puis à celui de Captain Britain et Meggan.

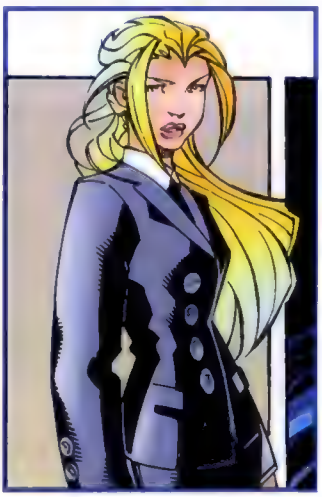


## VALERIE COOPER

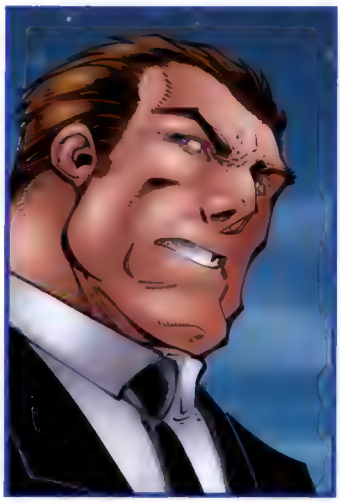
**Nom français :** VALÉRIE COOPER
**Véritable nom :** Valérie Cooper
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #176 (1983) / X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 60 kg

Très préoccupée par le danger que les citoyens dotés de facultés surhumaines font courir à la nation, le Dr Valérie Cooper occupe le poste de conseillère spéciale du chef de la Sécurité Nationale. Valérie est convaincue que le gouvernement doit prendre des mesures pour défendre le pays contre les mutants, et si nécessaire, passer à l'offensive. Même si elle a assoupli sa position au fil du temps, au point d'utiliser à l'occasion son statut pour aider discrètement les X-Men, Valérie reste fermement favorable à une politique anti-mutants.



## GRAYDON CREED



**Nom français :** GRAYDON CREED
**Véritable nom :** Graydon Creed
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #299 (1993) / Spécial Strange 93 (1994)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 82 kg

Fils de Dents de Sabre (Sabretooth) et de Mystique, Graydon Creed est un anti-mutants convaincu et le fondateur des Amis de l'Humanité, une organisation qui milite en faveur de l'éradication de la menace mutante. Fort de la notoriété nationale de son mouvement, Creed décide d'être candidat à la présidence sur la base d'un programme anti-mutants. Mais le jour de l'élection, un mystérieux assassin désintègre Creed avec une rafale de plasma. On apprendra par la suite que le tueur était une version future de Mystique, venue dans le passé pour exécuter son fils.

## CYBER

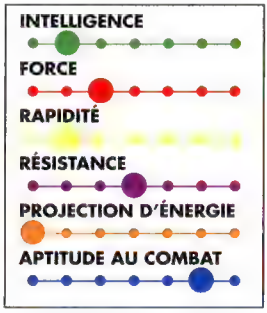
**Nom français :** CYBER
**Véritable nom :** Silas Burr
**Première apparition :** *Marvel Comics Presents* #85 (1991) / X-Men (Sémic) 20 (1996)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 136 kg

Wolverine admire le mercenaire mutant Cyber, mais ils finissent par se fâcher à cause d'une femme. Des années plus tard, les deux hommes se retrouvent alors que Cyber travaille pour un puissant cartel de la drogue. Une fois vaincu par l'X-Man, Genesis le kidnappe et libère un essaim de scarabées mutants qui dévorent la chair et les os du mercenaire, ne laissant intacte que sa peau d'adamantium. Genesis récupère le métal pour fabriquer un squelette destiné à Wolverine, qui vient d'être dépouillé de son adamantium.

### POUVOIRS/ARMES

- Peau d'adamantium
- Griffes d'adamantium rétractiles, dont une contenant un hallucinogène et l'autre une neurotoxine mortelle




## EMPLATE

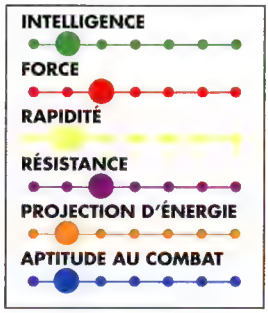
**Nom français :** EMPLATE
**Véritable nom :** Marius St. Croix
**Première apparition :** *Generation X* #1 (1994) / 100% Marvel : Génération X 1 (1999)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** Inconnu

Né en Algérie, Marius St. Croix est le frère de M. Quand il se met à étudier la magie noire dans l'espoir de diriger le monde, ses frères et sœurs le chassent dans une autre dimension. Durant ses années d'exil, Emplate découvre qu'il est un mutant, ses pouvoirs se manifestant sous la forme d'un besoin irrépressible de dévorer la moelle osseuse d'autres mutants. Après être revenu terroriser sa sœur et les amis de celle-ci, Emplate est reparti dans sa dimension-prison où il peut donner libre cours à ses instincts quasi vampiriques.

### POUVOIRS/ARMES

- Se nourrit de moelle osseuse mutante pour rester dans notre plan physique
- Transforme ses victimes en créatures à son image



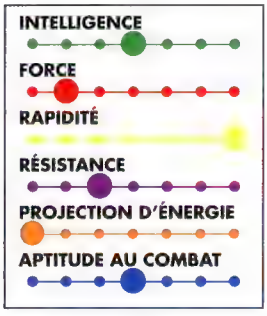
## FANTOMEX

**Nom français :** FANTOMEX
**Véritable nom :** Jean-Philippe (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *New X-Men* #128 (2002) Marvel Deluxe : New X-Men 2 (2006)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 64 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Téléportation
- Force, résistance, énergie et réflexes surhumains




Créé par le programme Arme Plus et équipé de la même technologie que les nano-sentinelles (Sentinels), Fantomex porte le nom d'Arme XIII. Blessé lors d'un accident de train dans le tunnel sous la Manche, Fantomex trouve refuge à Paris, dans les locaux d'X-Corporation. Avec le Professeur X (Professor X) et Jean Grey, il revient dans le tunnel pour stopper la menace posée par l'Arme XII, qui était également à bord du train accidenté. Fantomex active un détonateur télécommandé et tue l'Arme XII.

## TREVOR FITZROY

**Nom français :** TREVOR FITZROY
**Véritable nom :** Trevor Fitzroy
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #281 (1991) / Spécial Strange 83 (1992)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 77 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Draine la force vitale des êtres organiques pour ouvrir des portails qui traversent le temps et l'espace

Natif du même futur que Bishop, Trevor Fitzroy utilise ses pouvoirs mutants pour se livrer à des activités criminelles. Emprisonné, il s'évade avec une centaine de détenus. Les fugitifs remontent le temps pour échouer dans notre époque, où ils sont tous éliminés par Bishop, à l'exception de Trevor qui poursuit sa cavale et massacre les Hellions. Les X-Men interviennent juste à temps pour l'empêcher de tuer Emma Frost. Des années plus tard, Trevor croise à nouveau le chemin de Bishop. Il tente de s'enfuir, mais il est coupé en deux par l'effondrement du portail qu'il a ouvert.

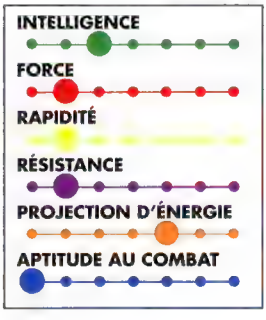
## GAMESMASTER

**Nom français :** LE MAÎTRE DE JEU
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #283 (1991) / Spécial Strange 84 (1993)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 72 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Télépathie
- Manipule les pensées et les actes d'autrui




Son pouvoir mutant de lire les pensées de tous les êtres intelligents de la planète s'est manifesté très tôt et a profondément affecté sa santé mentale. Au cours de sa vie, le Maître de Jeu a été approché par Séléné (Selene), puis par la Reine Noire du Club des Damnés (Hellfire Club). Cette dernière lui a proposé de rejoindre les Upstarts, des individus riches et influents ayant formé un groupe dans le seul but de tuer des mutants pour marquer des points dans un jeu pervers. Le Maître de Jeu a accepté l'offre pour oublier le bavardage incessant des milliards de voix dans sa tête.

## GENESIS

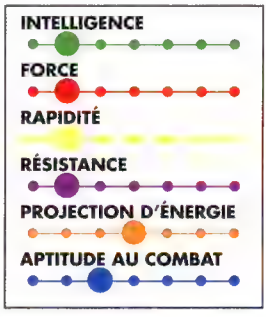
**Nom français :** GENESIS
**Véritable nom :** Tyler Dayspring
**Première apparition :** *Cable* #18 (1994) / Cable 11 (1996)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 102 kg

C'est le fils de Nathan Summers dans un lointain futur parallèle où Apocalypse a réussi à conquérir le monde. Venu dans notre présent après la mort du tyran, il entreprend de s'approprier le pouvoir d'En Sabah Nur et de s'adjoindre les services de Wolverine, que Magnéto (Magneto) vient de priver de son adamantium. Genesis kidnappe l'X-Man pour lui injecter l'adamantium qu'il a dérobé à Cyber. Mais l'expérience tourne mal, et de rage, Wolverine tue Tyler.

### POUVOIRS/ARMES

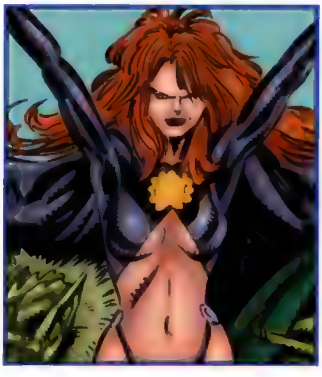
- Peut établir un lien psionique avec une autre conscience et projeter ses souvenirs sous forme d'hologrammes psi-plasmiques




## GOBLIN QUEEN

**Nom français :** LA REINE DÉMON
**Véritable nom :** Madelyne Jennifer Pryor-Summers
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #168 (1983) / X-Men : L'Intégrale 1983 (2005)

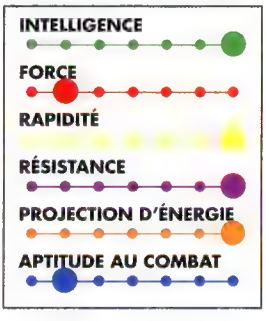
**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 65 kg



Sinistre (Mr. Sinister) crée Madelyne Pryor, le clone de Jean Grey, pour qu'elle séduise Cyclope (Cyclops) et lui donne un enfant qui aura le potentiel génétique de Jean et de Scott. Mais Madelyne devient folle et tente de mettre fin à ses jours et à ceux de son fils, Nathan Summers, pour se venger de Cyclope qui l'a quittée pour retrouver Jean. Alliée à N'astirh et ses démons lors de leur invasion de New York, Madelyne trouve la mort en combattant les X-Men.

### POUVOIRS/ARMES

- Télépathie
- Télékinésie
- Peut voler




## HENRY GYRICH

**Nom français :** HENRY GYRICH
**Véritable nom :** Henry Peter Gyrich
**Première apparition :** *Avengers* #165 (1977) / Vengeur (Arédit Marvel) 13 (1986)

**Taille :** 2,03 m
**Poids :** 102 kg

L'agent fédéral Henry Gyrich a consacré sa vie à contrer les menaces nationales et internationales posées par les mutants. Au début de sa carrière, il se distingue en enquêtant sur des pseudo-irrégularités dans les opérations des Vengeurs. Par la suite, il travaille au projet Wideawake, une commission gouvernementale secrète créée pour résoudre les problèmes posés par la prolifération des mutants aux États-Unis. Puis Gyrich joue un rôle-clé dans l'Opération : Tolérance Zéro de Bastion, avant de devenir une cible des Sentinelles (Sentinels) et d'ordonner l'arrêt du projet.

## HAVEN

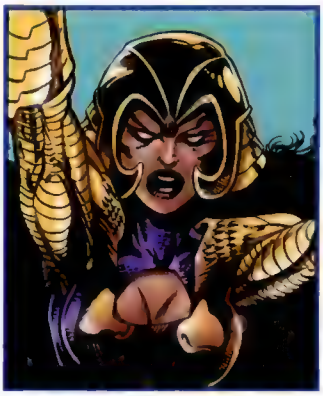
**Nom français :** HAVEN
**Véritable nom :** Radha Dastoor
**Première apparition :** *X-Factor* #96 (1993) / Facteur X 34 (1995)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 69 kg

### POUVOIRS/ARMES

• La mère et le fœtus peuvent provoquer la destruction d'un individu et sa renaissance

Convaincue que le fœtus mutant qui se développe dans son ventre annonce un âge d'or où mutants et humains ne formeront plus qu'une seule espèce, Radha Dastoor donne le coup d'envoi de la Grande Destruction qu'elle prédit dans ses best-sellers. Avec ses disciples, elle déclenche des émeutes et des guerres dans bon nombre de pays. Ses actes attirent l'attention de l'Adversaire (Adversary), qui prend possession du fœtus que porte Haven. Cette dernière meurt en mettant au monde un enfant dans lequel s'est réincarné l'Adversaire.



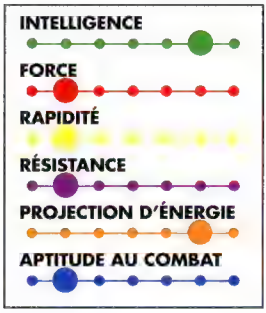
## HIGH EVOLUTIONARY

**Nom français :** LE MAÎTRE DE L'ÉVOLUTION
**Véritable nom :** Herbert Edgar Wyndham
**Première apparition :** *Thor* #134 (1966) / Thor (Collection Flash) 6 (1978)

**Taille :** 1,88 m
**Poids :** 90 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Armure protectrice en hafnium cristallisé
• Cerveau évolué au maximum du potentiel humain




Étudiant à l'université d'Oxford dans les années trente, Herbert Wyndham met à profit des informations fournies par Sinistre (Mr. Sinister) pour construire une machine capable d'accélérer l'évolution génétique des organismes vivants. Ses expériences provoquant la colère et l'hostilité de ses collègues, il crée son propre centre de recherche à Wundagore en Transie. Là, il continue à étudier les mutations génétiques et à concevoir du matériel de pointe pour faire avancer ses recherches.

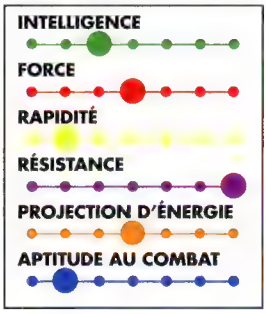
## CAMERON HODGE

**Nom français :** CAMERON HODGE
**Véritable nom :** Cameron Hodge
**Première apparition :** *X-Factor* #1 (1986) / Spidey 88 (1987)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 76 kg

### POUVOIRS/ARMES

• Force exceptionnelle
• Peut voler grâce à des jet-boots




Follement jaloux de Warren Worthington III (Archangel), son colocataire à l'université, Cameron Hodge décrète que les mutants sont une menace pour l'humanité, et il élabore un plan secret pour que Worthington soit amputé de ses ailes. Quand Hodge tue la fiancée de Warren, le héros, fou de rage, lui tranche la tête. Hodge survit grâce à un pacte qu'il a conclu avec N'astith, et il refait surface sous la forme d'une tête fixée à un corps mécanique et arachnéen. Membre des Phalanx, il est tué lors de l'autodestruction de leur base.

## STEVIE HUNTER

**Nom français :** STEVIE HUNTER
**Véritable nom :** Stevie Hunter
**Première apparition :** *X-Men* #139 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 55 kg

Danseuse de talent, Stevie Hunter doit renoncer à faire carrière sur les planches à la suite d'une blessure au genou due à un malencontreux accident. Elle ouvre alors une école de danse à Salem Center et se lie d'amitié avec une de ses élèves, Shadowcat. Bien que terrorisée par la vie dangereuse des X-Men, Stevie accepte de rejoindre l'Institut Xavier (Xavier Institute) comme professeur d'éducation physique. Mais sa passion l'emporte, et elle finit par retourner enseigner la danse dans son studio de Salem Center.

## CHARLOTTE JONES

**Nom français :** CHARLOTTE JONES
**Véritable nom :** Charlotte Jones
**Première apparition :** *X-Factor* #51 (1990) / Facteur X 14 (1991)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 58 kg

Infirmière à l'hôpital de Brooklyn et femme de flic, Charlotte Jones entre dans la police quand une balle perdue tue son mari et paralyse son fils, Tommy. Très vite promue inspecteur, Charlotte est une alliée fidèle des X-Men, qu'elle rencontre pour la première fois quand Archangel lui sauve la vie. Lorsque Bastion et les Sentinelles (Sentinels) de l'Opération : Tolérance Zéro enlèvent son fils pour la forcer à trahir Iceberg (Iceman) et Cecilia Reyes, Charlotte est contrainte de dénoncer ses amis. Par chance, les X-Men parviennent à sauver Tommy juste avant l'arrêt de l'OTZ. Plus récemment, Charlotte a demandé l'aide des X-Men pour élucider une affaire de meurtre impliquant Maximus Lobo.

## KA-ZAR

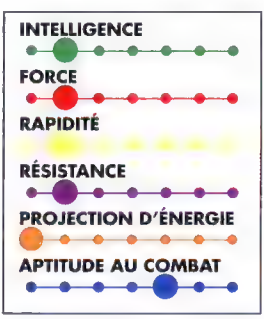
**Nom français :** KA-ZAR
**Véritable nom :** Kevin Plunder
**Première apparition :** *X-Men* #10 (1965) / Strange 10 (1970)

**Taille :** 1,87 m
**Poids :** 96 kg

Fils cadet d'un aristocrate et chercheur britannique, Ka-Zar a passé la plus grande partie de sa vie en Terre Sauvage. Après la mort de son père, il a été élevé par Zabu, le dernier spécimen vivant de tigre à dents de sabre, qui lui a enseigné les secrets de la flore et de la faune de Terre Sauvage. Marié à Shanna O'Hara, une exploratrice américaine, Ka-Zar épaule les X-Men quand leurs aventures les mènent là-bas.

### POUVOIRS/ARMES

• Exceptionnels talents d'athlète, de chasseur et de combattant



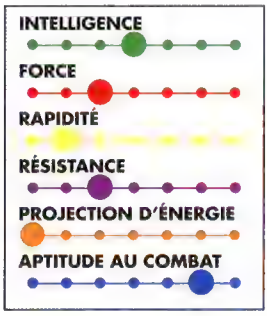
## KHAN

**POUVOIRS/ARMES**

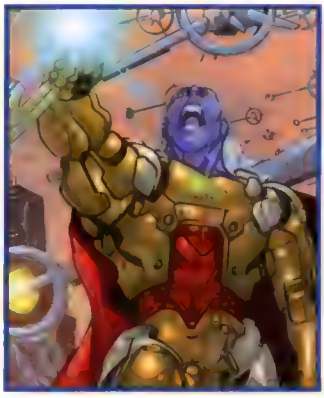
- Maître stratège
- Combattant expérimenté

**Nom français :** KHAN
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *X-Treme X-Men* #10 (2002) / X-Treme X-Men 10 (2003)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 160 kg




Khan dirige un vaste empire qui a conquis les terres alternatives de multiples dimensions. Quand il attaque notre Terre, les X-Men le font prisonnier. Durant sa captivité, Khan tombe amoureux de Tornade (Storm), et quand il s'évade, il kidnappe l'objet de son désir, jurant d'en faire sa reine. Mais Tornade repousse ses avances et s'enfuit. Pour s'assurer qu'il n'envahira pas notre planète, les X-Men détruisent son vaisseau, ainsi que le portail dimensionnel qui lui avait permis d'accéder à la Terre.



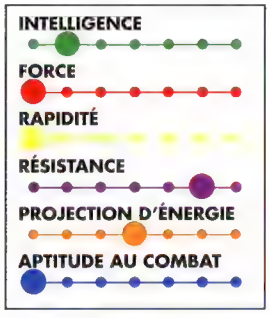
## KRAKOA

**POUVOIRS/ARMES**

- Absorbe les énergies des autres mutants

**Nom français :** KRAKOA
**Véritable nom :** Krakoa
**Première apparition :** *Giant-Size X-Men* #1 (1975) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable




À la suite d'essais nucléaires dans le Pacifique sud, les éléments irradiés de l'île tropicale de Krakoa fusionnent pour former une conscience collective. Mais quand les X-Men viennent enquêter sur place, ils ne sont pas conscients du phénomène et se font capturer par Krakoa, qui absorbe leurs énergies. C'est Polaris qui en vient à bout en projetant vers le centre de la Terre une décharge magnétique qui sectionne les champs magnétiques de la planète. Krakoa est alors projetée dans l'espace où elle trouve apparemment la mort.

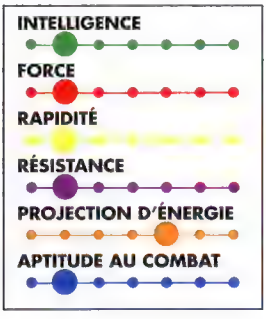
## LADY MASTERMIND

**POUVOIRS/ARMES**

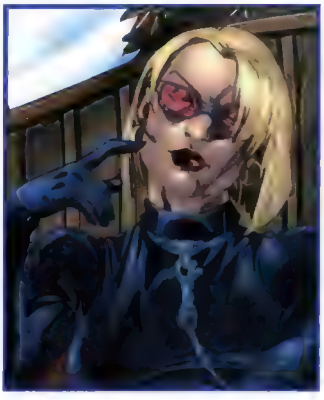
- Génère des illusions visuelles, auditives, tactiles, gustatives ou olfactives grâce à son pouvoir psionique

**Nom français :** LADY MASTERMIND
**Véritable nom :** Regan Wyngarde
**Première apparition :** *X-Treme X-Men* #6 (2001) / X-Treme X-Men 6 (2002)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 67 kg




Fille du Cerveau (Mastermind), un puissant mutant, Lady Mastermind s'associe à Sebastian Shaw, qu'elle accepte d'aider à se venger des multiples trahisons de Sage. Elle piège cette dernière grâce à une série d'illusions destinées à raviver son lien émotionnel avec Shaw. Mais Sage fait appel à Lifeguard, qui détourne l'attention de Lady Mastermind. En retournant les pouvoirs de sa rivale contre elle, Sage détruit sa psyché.



## LEGION

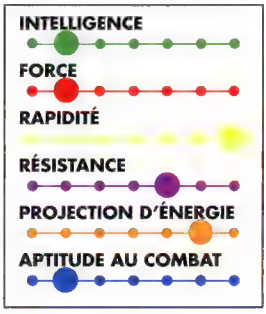
**Nom français :** LÉGION
**Véritable nom :** David Charles Haller
**Première apparition :** *New Mutants* #25 (1985) / Titans 82 (1985)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 59 kg

Quand le Professeur X (Professor X) apprend qu'il a eu un fils avec Gabrielle Haller, l'adolescent est déjà possédé par plusieurs personnalités. Les Nouveaux Mutants (New Mutants) parviennent à stabiliser sa psyché, mais Légion garde le niveau de maturité d'un enfant de dix ans. Croyant aider son père, il retourne dans le passé afin de tuer Magnéto (Magneto), mais c'est le Professeur X qui meurt en s'interposant pour sauver la vie du Maître du Magnétisme. Bishop remonte alors le temps pour empêcher la mort de Xavier, et Légion est tué par les énergies libérées lors de l'affrontement.

**POUVOIRS/ARMES**

- Télépathie
- Absorbe la conscience d'autrui
- Télékinésie
- Pouvoir psionique de déclencher des feux




## LIVING MONOLITH

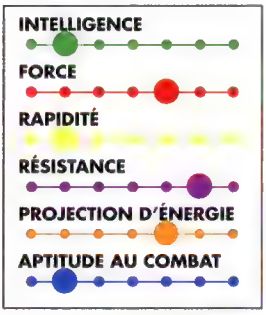
**Nom français :** LE MONOLITHE VIVANT
**Véritable nom :** Ahmet Abdol
**Première apparition :** *X-Men* #54 (1969) / Spidey 71 (1985)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 84 kg

Après avoir compris que les pouvoirs d'Alex Summers (Havok) annulent les siens, l'archéologue Ahmet Abdol l'enlève pour empêcher les rayons cosmiques d'atteindre son corps. Désormais capable d'absorber plus d'énergie, Abdol atteint la taille d'un géant de dix mètres de haut. Les X-Men libèrent Havok, et Abdol retrouve sa taille normale, mais réussit à s'enfuir. Pendant des années, il continue à se métamorphoser périodiquement jusqu'au jour où Apocalypse tente de l'utiliser pour absorber les pouvoirs des autres mutants. Il faut alors toute la puissance de Bishop pour mettre un terme aux exactions du Monolithe.

**POUVOIRS/ARMES**

- Absorbe les rayons cosmiques pour augmenter sa taille, sa masse, sa force et sa résistance aux blessures




## MAXIMUS LOBO

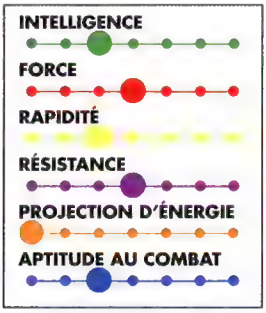
**Nom français :** MAXIMUS LOBO
**Véritable nom :** Maximus Lobo
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #417 (2003) / X-Men 84 (2004)

**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 109 kg

À la tête de Lobo Technologies, une division de Worthington Enterprises, la société d'Archangel, le mutant Lobo se lasse d'attendre l'extinction naturelle de l'espèce humaine et pousse quelques-uns de ses congénères à massacrer un groupe d'humains. Charlotte Jones fait alors appel aux X-Men pour enquêter sur les meurtres, et les justiciers remontent la piste des tueurs jusqu'à Lobo Technologies. Maximus tente de s'enfuir en mettant le feu à des réservoirs de carburant, et le complexe est détruit par une énorme explosion. Si les X-Men ont survécu, on ignore ce qu'est devenu Lobo.

**POUVOIRS/ARMES**

- Se transforme en homme-loup



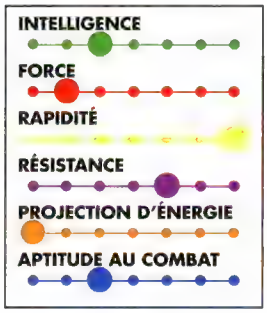
## MAGIK II

**Nom français :** MAGIE II
**Véritable nom :** Jimaine Szardos, alias Amanda Sefton
**Première apparition :** *X-Men* #98 (1976) / X-Men : L'Intégrale 1975-1976 (2002)

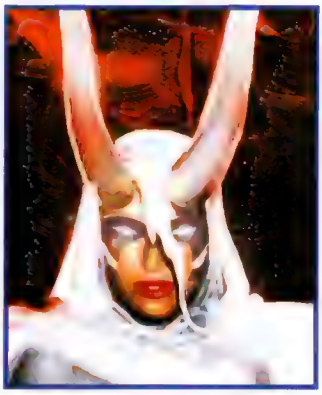
**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 57 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Sorcière
- Se téléporte grâce à des disques magiques




Fille de la sorcière gitane Margali Szardos, Jimaine grandit aux côtés de Diablo (Nightcrawler), que sa mère a adopté. Les deux jeunes gens tombent amoureux mais sont séparés lorsque Diablo rejoint les rangs des X-Men. Ils se retrouvent quand Jimaine parvient à convaincre sa mère que Kurt n'est pour rien dans la mort de son frère Stefan, puis ils finissent par rompre, mais restent bons amis. Jimaine retourne étudier la sorcellerie et devient maîtresse des Limbes, prenant le nom de Magie en hommage à Illyana Raspoutine (Magik).



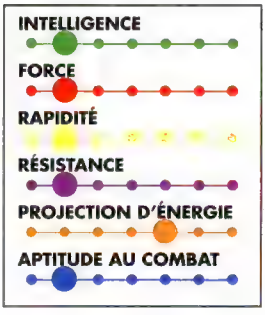
## MASTERMIND II

**Nom français :** LE CERVEAU II
**Véritable nom :** Martinique Jason
**Première apparition :** *Wolverine/Gambit: Victims* #2 (1995) / Album Top BD 43 (1996)

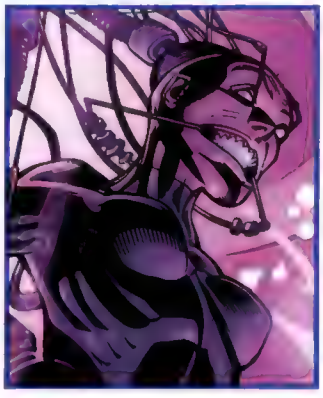
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 65 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Crée des illusions visuelles, auditives, tactiles, olfactives et gustatives




Fille du premier Cerveau (Mastermind), Martinique Jason fait équipe avec la Confrérie des Mauvais Mutants (Brotherhood of Evil Mutants) et tombe dans le coma à la suite d'un combat contre les X-Men. Le Hurleur (Banshee) en profite pour utiliser ses pouvoirs afin de contrôler les anciens vilains qui servent dans l'X-Corps, la milice qu'il a créée. Mais Martinique finit par sortir du coma et, avec la complicité de Mystique, prend le contrôle d'X-Corps et provoque le chaos en Europe. Quand Mystique est vaincue par Abyss, Martinique prend la fuite.



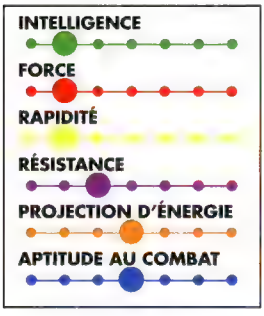
## MAVERICK

**Nom français :** MAVERICK
**Véritable nom :** Christoph Nord
**Première apparition :** *X-Men* #5 (1992) / X-Men (Sémic) 3 (1993)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 104 kg

### POUVOIRS/ARMES

- Absorbe l'énergie kinésique
- Processus de vieillissement ralenti par l'Arme X




Né en Allemagne de l'Est, Maverick s'oppose au régime communiste et lutte pour la liberté aux côtés des Allemands de l'Ouest. Il va jusqu'à tuer son propre frère, qui lui, a juré allégeance à l'Allemagne de l'Est. Il fait ensuite partie du programme Arme X (Weapon X) et combat aux côtés de Dents de Sabre (Sabretooth), de Wolverine et de John Wraith. Quand l'Arme X décrète que Maverick n'est plus utile, il est exécuté par Dents de Sabre.

## MEGGAN

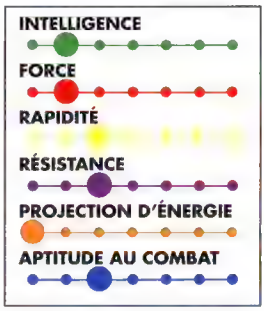
**Nom français :** MEGGAN
**Véritable nom :** Meggan Braddock
**Première apparition :** *Mighty World of Marvel* #7 (1983) / Inédite en France

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 58 kg

Les pouvoirs de Meggan se manifestent dès sa naissance, quand elle développe instinctivement une fourrure pour se protéger du froid. Plus tard, réagissant de façon subconsciente aux doutes et aux peurs de ceux qui l'entourent, elle acquiert des ailes, des crocs et des griffes. Secourue par Captain Britain, Meggan tombe amoureuse de lui, mais son héros ne partage pas ses sentiments. Découvrant qu'elle est métamorphe, elle se transforme en une très belle jeune femme, correspondant à l'idéal de Captain Britain. Après plusieurs années passées au sein d'Excalibur, le couple quitte les super-héros et convole en justes noces.

### POUVOIRS/ARMES

- Métamorphe
- Peut voler




## IRENE MERRYWEATHER

**Nom français :** IRÈNE MERRYWEATHER
**Véritable nom :** Irène Merryweather
**Première apparition :** *Cable* #48 (1997) / Marvel Mega 9 (1998)

**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 66 kg

La journaliste Irène Merryweather ne pouvait plus se contenter de travailler pour le tabloïde *The Inquiring Eye* – son désir le plus cher était de faire partie de la rédaction du célèbre *Daily Bugle*. Elle décide de donner un coup de pouce à sa carrière et écrit un article sur Sebastian Shaw. S'approchant trop près de la vérité, elle se met en danger et ne doit son salut qu'à l'intervention de Nathan Summers. Tous deux se lient d'amitié. Sa ténacité finit par payer et elle est finalement embauchée au *Bugle*.

## MOJO

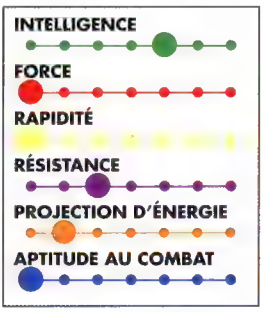
**Nom français :** MOJO
**Véritable nom :** Mojo
**Première apparition :** *Longshot* #2 (1985) / Spécial Strange 57 (1988)

**Taille :** 2,05 m
**Poids :** 230 kg

Monarque absolu de Mojoworld, un monde situé dans une autre dimension, Mojo utilise la télévision pour asseoir son autorité. Toujours à l'affût de programmes susceptibles de plaire à ses sujets avides de divertissements, il capture à maintes reprises des X-Men et les oblige à participer à ses étranges productions. À la fois très créatif et à moitié fou, Mojo ne recule devant rien pour réaliser ses projets délirants.

### POUVOIRS/ARMES

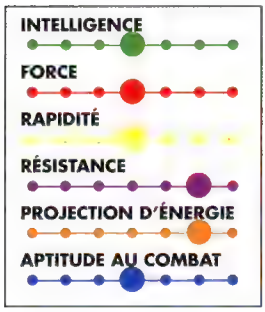
- Force surhumaine
- Provoque la mort ou la destruction de tout ce qu'il touche



## N'ASTIRH

**POUVOIRS/ARMES**

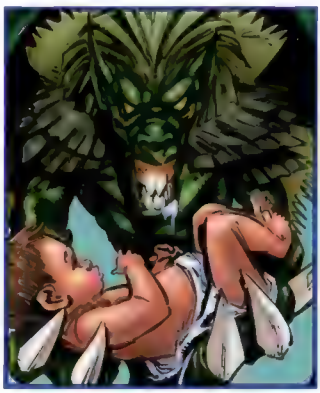
- Peut voler
- Métamorphe
- Transforme les humains en démons par simple contact




**Nom français :** N'ASTIRH
**Véritable nom :** N'astirh
**Première apparition :** *X-Factor* #32 (1988) / Facteur X 3 (1990)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable

Démon de la dimension des Limbes, N'astirh doit apprendre la sorcellerie sous la direction de Belasco, seigneur des Limbes, mais se voit préférer Magie (Magik). Dépité, il s'enfuit après avoir dérobé le livre de sorts de son maître. Quand S'ym succède à Belasco, N'astirh reprend du service dans les Limbes afin d'aider le nouveau souverain à attaquer New York. En réalité, il compte le trahir pour prendre le contrôle de la Terre. Après avoir libéré tout le potentiel de Madelyne Pryor, alias la Reine Démon (Goblin Queen), N'astirh est détruit par les X-Men.



## OGUN

**POUVOIRS/ARMES**

- Maître ninja
- Pouvoirs mystiques
- Expert en arts martiaux

**Nom français :** OGUN
**Véritable nom :** Ogun (nom de famille inconnu)
**Première apparition :** *Kitty Pryde & Wolverine* #2 (1984) / Inédite en France

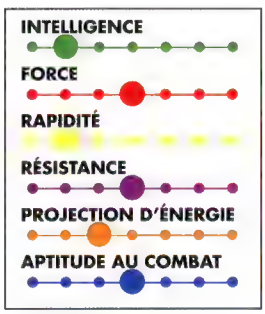
**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 66 kg

Jadis professeur de Wolverine, Ogun kidnappe et hypnotise Shadowcat, lui enseigne les arts martiaux et l'envoie éliminer son ancien élève. Mais durant l'affrontement, Kitty reprend ses esprits. Wolverine tue Ogun, qui survit sous forme d'esprit et revient à l'assaut en investissant des hôtes, parmi lesquels Vipère (Viper). Sous les traits de cette dernière, il tente de prendre possession du corps de Wolverine, mais l'esprit de l'X-Man est tellement bestial et fragmenté qu'Ogun est renvoyé dans le corps de Vipère. Ce n'est que lorsque Wolverine blesse grièvement Vipère qu'il réussit à exorciser Ogun.

## OMEGA RED

**POUVOIRS/ARMES**

- Sécrète une toxine mortelle
- Tentacules de carbonadium




**Nom français :** OMEGA RED
**Véritable nom :** Arkady Rossovitch
**Première apparition :** *X-Men* #4 (1992) / X-Men (Sémic) 3 (1993)

**Taille :** 2,10 m
**Poids :** 193 kg

Le tueur en série Arkady Rossovitch est transformé en Super-Soldat par le KGB, mais devenu Omega Red, il se révèle incapable de contrôler ses pouvoirs et il est placé en animation suspendue. Découvert par des membres de la Main, il affronte à plusieurs reprises les X-Men et Wolverine. Plus tard, Dents de Sabre (Sabretooth) fait appel à lui et à Lady Deathstrike pour s'attaquer aux amis et à la famille de Wolverine. Le tandem mutile grièvement Yukio avant d'être lâché par Dents de Sabre.

## PENANCE

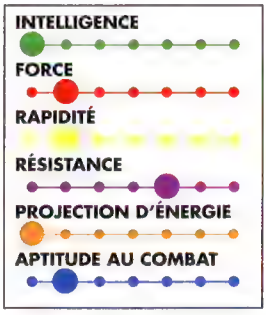
**Nom français :** PENANCE
**Véritable nom :** Variable
**Première apparition :** *Generation X* #1 (1994) / 100% Marvel : Génération X 1 (1999)

**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 59 kg

Penance est une forme spirituelle d'origine magique destinée à servir de prison mentale et physique. Emplate, très versé dans la sorcellerie, se venge de sa sœur Monet St. Croix en la piégeant dans la forme de Penance. Quand Monet réussit à s'enfuir, Penance s'empare de ses sœurs jumelles, Claudette et Nicole, qui fusionnent en une entité unique. Une fois les jumelles libérées, Penance n'est en principe plus qu'une coquille vide, mais il semblerait qu'elle ait fait une nouvelle victime en la personne de Marius St. Croix.

### POUVOIRS/ARMES

• Sa structure moléculaire très dense rend chaque extrémité de son corps assez solide pour couper la pierre




## PROTEUS

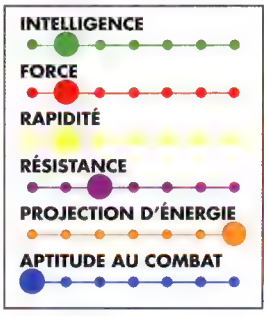
**Nom français :** PROTEUS
**Véritable nom :** Kevin MacTaggert
**Première apparition :** *X-Men* #104 (1977) / X-Men : L'Intégrale 1977-1978 (2002)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable

Fils de Moira MacTaggert, Proteus manifeste ses dangereux pouvoirs de mutant dès sa plus tendre enfance, et sa mère est contrainte de l'enfermer dans une cellule spéciale en attendant de trouver un moyen de le guérir. Mais au bout de quelques années, Proteus parvient à s'échapper. Obligé d'investir d'autres corps pour survivre, il part pour Édimbourg dans le but de s'emparer de celui de son père, Joseph MacTaggert. Là, il affronte les X-Men et déforme la réalité dans toute la ville. Mais l'énergie qu'il décharge détruit le corps de Joseph. Colossus frappe alors l'aura de Proteus, provoquant une explosion qui disperse temporairement ses énergies.

### POUVOIRS/ARMES

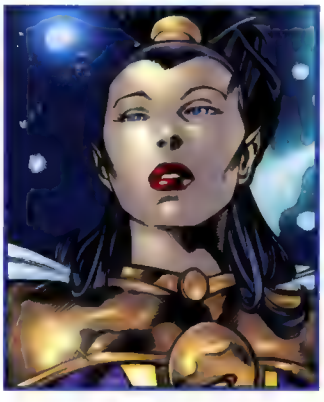
• Pouvoir psionique de manipuler et d'altérer la réalité
• Télépathe




## ROMA

**Nom français :** ROMA
**Véritable nom :** Roma
**Première apparition :** *Captain Britain* #1 (1976) / Album Captain Britain (1980)

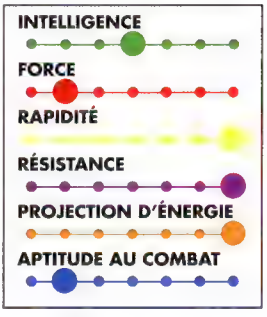
**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 79 kg



Roma et son père immortel Merlin décrètent que Brian Braddock doit être le champion de la Grande-Bretagne et lui donnent des pouvoirs pour faire de lui Captain Britain. Ceux-ci restent les mentors de Captain Britain, jusqu'au jour où Merlin est laissé pour mort au cours d'un combat mystique contre les forces du mal. Roma prend alors la tête d'Outre-Monde. Elle sera capturée plus tard par un ordinateur pensant qui tentera de détruire sa planète, Captain Britain lui apportera une aide précieuse pour défaire son adversaire.

### POUVOIRS/ARMES

• Sorcière



## SHADOW KING

**Nom français :** LE ROI D'OMBRE
**Véritable nom :** Amahl Farouk
**Première apparition :** *X-Men* #117 (1979) / X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

**Taille :** Variable
**Poids :** Inapplicable

**POUVOIRS/ARMES**

- Puissant télépathe
- Manipule le plan astral

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Une rencontre au Caire entre Farouk et le Professeur X (Professor X) tourne à l'affrontement de leurs formes astrales, et Amahl, foudroyé par une décharge d'énergie psychique, s'effondre sur la table. Mais si son corps meurt ce jour-là, le Roi d'Ombre conserve son esprit astral, ce qui permet à sa conscience de survivre en s'emparant d'hôtes physiques. De Karma à Légion (Legion), le fils du Professeur X qu'il utilise pour tuer Destinée (Destiny), le Roi d'Ombre investit une succession d'hôtes, car il sait qu'il est plus difficile d'éliminer un esprit malin qu'un corps fait de chair et de sang.

## SHATTERSTAR

**Nom français :** SHATTERSTAR
**Véritable nom :** Gaveedra Seven
**Première apparition :** *New Mutants* #99 (1991) / Titans 156 (1992)

**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 88 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Génétiquement modifié pour être le guerrier parfait

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Habitant de la dimension alternative connue sous le nom de Mojoverse, Shatterstar a été génétiquement modifié pour être gladiateur dans les jeux de l'arène télévisés du monde de Mojo. Après avoir réussi à s'enfuir et à remonter le temps, Shatterstar cherche de l'aide pour anéantir le monarque absolu de son monde. Même s'il n'a pas encore réussi à atteindre son but, Shatterstar n'en demeure pas moins un précieux allié pour les équipes de mutants les plus puissantes de la Terre, et il ne désespère pas de voir un jour son rêve se réaliser.

## SILVER SAMURAI

**Nom français :** LE SAMOURAÏ D'ARGENT
**Véritable nom :** Keniuchio Harada
**Première apparition :** *Daredevil* #111 (1974) / Strange 108 (1978)

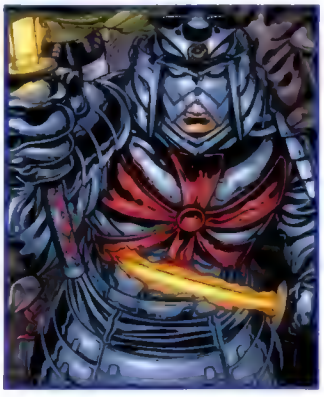
**Taille :** 2,01 m
**Poids :** 113 kg

**POUVOIRS/ARMES**

- Génère un champ de tachyons extrêmement puissant via son katana

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Très jeune, Keniuchio Harada étudie les techniques de combat et le code l'honneur des samouraïs japonais du Moyen Âge. Il devient ensuite le garde du corps de Vipère (Viper). Puis il noue une alliance houleuse avec Wolverine, le temps de libérer la détective privée Jessica Drew de l'influence mystique de Black Blade. À la mort de sa demi-sœur Mariko Yashida, Harada prend les affaires du clan Yashida en main, avec l'objectif de couper court aux relations de l'entreprise familiale avec la pègre.



## SKIDS

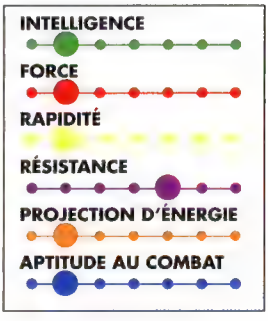
**Nom français :** SKIDS
**Véritable nom :** Sally Blevins
**Première apparition :** *X-Factor* #7 (1986) / Spidey 94 (1987)

**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 52 kg

Maltraitée par son beau-père, Skids s'enfuit de chez elle. Après avoir vécu dans la rue, elle rejoint les Morlocks dans leurs galeries souterraines situées sous New York. C'est par l'intermédiaire de ces derniers qu'elle se lie d'amitié avec Rusty Collins et se retrouve sous la protection de la première équipe d'X-Men, qui compte Cyclope (Cyclops) et Jean Grey. Mais Skids et Rusty Collins sont enlevés par les Acolytes, qui leur font subir un lavage de cerveau. Alors qu'il travaille pour ses ravisseurs, Rusty est tué par Holocauste. Après la mort de son ami, Skids décide de mener une vie normale et s'inscrit à l'université pour étudier la biologie.

### POUVOIRS/ARMES

• Crée un champ de force autour de son corps




## SKIN

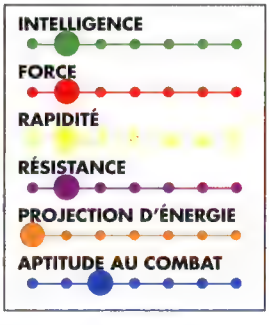
**Nom français :** SKIN
**Véritable nom :** Angelo Espinosa
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #317 (1994) / X-Men (Sémic) 18 (1995)

**Taille :** 1,70 m
**Poids :** 50 kg

Ancien membre d'un gang de Los Angeles, Espinosa se fait passer pour mort afin de tirer un trait sur son passé de violence. Enlevé par les Phalanx, qui veulent l'enrôler de force, Skin est sauvé par les X-Men, qui lui proposent d'intégrer une nouvelle académie pour jeunes mutants située dans le Massachussetts et dépendant de l'Institut Xavier (Xavier Institute). Durant cette période, Skin est pris pour cible par un justicier en armure qui – ignorant sa véritable identité – le croit responsable de la mort d'Angelo Espinosa. À la fermeture de l'académie, Skin repart pour Los Angeles.

### POUVOIRS/ARMES

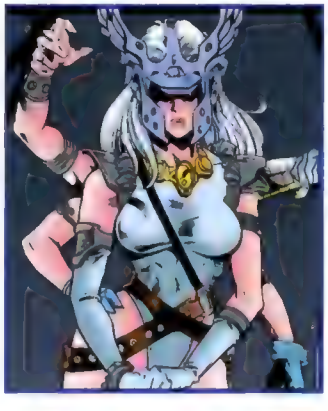
• Possède un excédent de peau qu'il peut étirer, déformer et comprimer à sa guise




## SPIRAL

**Nom français :** SPIRALE
**Véritable nom :** Rita Ricochet
**Première apparition :** *Longshot* #1 (1985) / Spécial Strange 56 (1988)

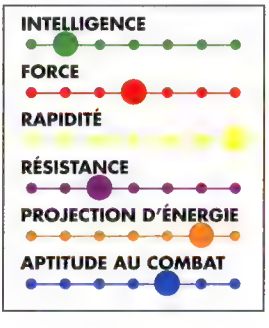
**Taille :** 1,78 m
**Poids :** 73 kg



La cascadeuse Rita Ricochet est capturée par Mojo, qui la modifie génétiquement et la transforme en Spirale, une femme à six bras et capable de jeter des sorts. Obéissant aux ordres de Mojo, Spirale fait en sorte que les X-Men participent à des émissions de télévision destinées à la population du monde de Mojo avide de divertissements. Lors d'une mission sur Terre, Spirale crée le Body Shoppe où elle transforme, via la magie et la manipulation génétique, des gens normaux en cyborgs, dont Cole, Macon & Reese et Lady Deathstrike. Elle implantera même à Psylocke des yeux bioniques destinés à transmettre en direct vers le monde de Mojo les exploits des X-Men.

### POUVOIRS/ARMES

• Possède quatre bras supplémentaires, dont un constitué d'un métal inconnu
• Sorcière



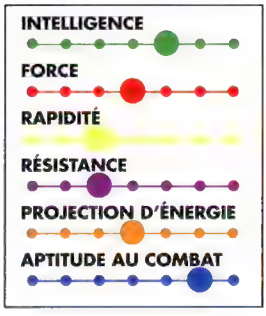
## STRYFE

**POUVOIRS/ARMES**

• Télékinésie

**Nom français :** STRYFE
**Véritable nom :** Stryfe
**Première apparition :** *New Mutants* #86 (1986) / Titans 146 (1991)

**Taille :** 2,03 m
**Poids :** 158 kg




Clone de Nathan Summers dans un futur possible, Stryfe voit son arrogance et sa cruauté encouragées par son père adoptif, Apocalypse, et considère que la destruction est une façon de donner un sens à sa vie. Après avoir suivi Nathan Summers dans le présent, Stryfe propage le virus Legacy, une maladie mortelle destinée à éliminer les mutants. Quand il s'en prend à toute l'humanité en libérant un mal très ancien, Nathan lui fait éprouver les souffrances de ses victimes. Pris de remords, Stryfe décide de garder en lui cette force maléfique dont les énergies finissent par le détruire.

## SUPREME PONTIFF

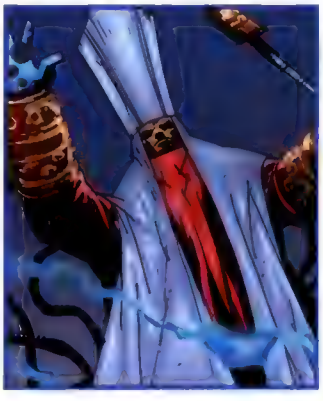
**POUVOIRS/ARMES**

• Projection d'ondes de choc

**Nom français :** LE SOUVERAIN PONTIFE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #400 (2001) / X-Men 68 (2002)

**Taille :** 2 m
**Poids :** 104 kg

Le Souverain Pontife dirige l'Église de l'Humanité, une organisation de fanatiques religieux violemment opposés aux mutants. Âgé de plusieurs siècles, sa haine de tout ce qui n'est pas humain remonte à son enfance : son père a été tué par un démon que son épouse et lui avait invoqué. Bien décidé à éradiquer le fléau mutant, il lance ses soldats à l'assaut d'une maison de passe mutante, le X-Ranch, afin de massacrer tous les clients et employés. Quand les X-Men arrivent sur les lieux, ils ne réussissent à sauver que Stacy X, tous les autres occupants ayant été brûlés par les soldats de la secte.



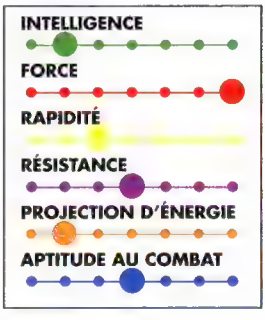
## S'YM

**POUVOIRS/ARMES**

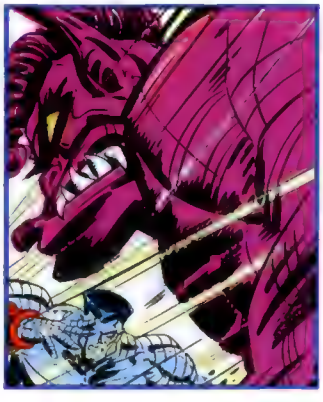
• Force surhumaine d'origine démoniaque
• Dents et griffes très aiguisées

**Nom français :** S'YM
**Véritable nom :** S'ym
**Première apparition :** *Uncanny X-Men* #160 (1982) / X-Men : L'Intégrale 1982 (2004)

**Taille :** Variable
**Poids :** Variable




Le démon S'ym est aux ordres du sorcier Belasco, le seigneur des Limbes, mais il nourrit l'espoir de prendre un jour le pouvoir. Parti à la poursuite des Nouveaux Mutants (New Mutants) dans les Limbes, le père de Warlock infecte S'ym avec le virus transmode et décuple les pouvoirs du démon. Celui-ci s'attaque alors à Magie (Magik), qui s'enfuit sur Terre et lui laisse le pouvoir. Mais S'ym décide d'étendre son influence à la Terre et pour le faire disparaître de la surface de notre planète, Magie est contrainte de sacrifier ses propres pouvoirs et de reconfigurer les Limbes comme si elle n'y avait jamais vécu.



## SYNCH

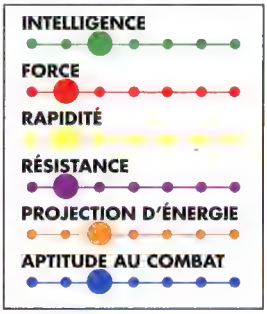
**Nom français :** SYNCH
**Véritable nom :** Everett Thomas
**Première apparition :** *X-Men* #36 (1994) / Spécial Strange 101 (1995)

**Taille :** 1,79 m
**Poids :** 74 kg

Brillant étudiant à St. Louis, Everett Thomas est kidnappé par les Phalanx. Jubilé (Jubilee) et le Hurleur (Banshee) se portent à son secours et, une fois libéré, Synch rejoint d'autres jeunes mutants à l'Académie du Massachusetts, qui vient de rouvrir ses portes. Mais cette dernière subit l'attaque d'Emplate, qui transforme Synch en une créature contrainte de se nourrir de moelle osseuse mutante pour survivre. Husk, M et Jubilé réussissent à le sauver, mais Synch sera malgré tout tué par une bombe posée par la sœur d'Emma Frost.

### POUVOIRS/ARMES

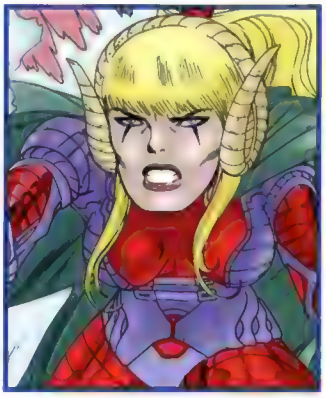
• Reproduit les pouvoirs des mutants se trouvant dans son périmètre d'action




## MARGALI SZARDOS

**Nom français :** MARGALI SZARDOS
**Véritable nom :** Margali Szardos
**Première apparition :** *X-Men Annual* #4 (1980) / X-Men : L'Intégrale 1980 (2003)

**Taille :** 1,93 m
**Poids :** 73 kg



La gitane Margali Szardos élève son fils Stefan, sa fille Jimaine alias Magie (Magik II) et le jeune orphelin mutant Kurt Wagner – qui deviendra Diablo (Nightcrawler) – tout en se faisant passer pour une simple diseuse de bonne aventure dans un petit cirque bavarois. Stefan quitte la famille pour mener sa propre vie, mais devient fou et massacre deux enfants. Diablo le tue ensuite accidentellement. Folle de douleur, Margali décide de venger la mort de son fils, mais Jimaine parvient à convaincre sa mère de l'innocence de Kurt. Margali mettra ensuite ses pouvoirs à profit pour combattre ceux qui se servent de la magie à de mauvaises fins.

### POUVOIRS/ARMES

• Magicienne très puissante

## TRISH TILBY

**Nom français :** TRISH TILBY
**Véritable nom :** Patricia Tilbert
**Première apparition :** *X-Factor* #7 (1986) / Spidey 94 (1987)

**Taille :** 1,67 m
**Poids :** 54 kg

La journaliste de télévision Trish Tilby cherche à découvrir la vérité sur le Fauve (Beast) qui, avec d'autres X-Men, se fait passer pour un chasseur de mutants dans le but d'entrer secrètement en contact avec des mutants et de les aider à contrôler leurs pouvoirs. Des années durant, le Fauve et la journaliste ont une relation amoureuse en dents de scie. Mais après une nouvelle mutation du Fauve, Trish rompt définitivement. Quand ils se rencontrent quelque temps plus tard, le Fauve déclare à Trish qu'il pense être homosexuel.

## VANISHER

**Nom français :** VANISHER
**Véritable nom :** Telford Porter
**Première apparition :** *X-Men* #2 (1963) / X-Men : L'Intégrale 1963-1964 (2006)

**Taille :** 1,65 m
**Poids :** 79 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Téléportation

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Le Vanisher attire l'attention des X-Men quand il utilise ses pouvoirs pour dérober des plans de défense du territoire et réclame dix millions de dollars pour les restituer. Plus tard, il rejoint l'organisation subversive Factor Three, dont l'objectif est de conquérir la planète en provoquant une catastrophe nucléaire. Telford prend ensuite la tête d'un cartel spécialisé dans le trafic d'une drogue qui donne des pouvoirs surhumains. Mais tandis que Stacy X le distrait grâce à son pouvoir sur les phéromones, Archangel rachète et démantèle l'organisation criminelle.

## VARGAS

**Nom français :** VARGAS
**Véritable nom :** Vargas (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *X-Treme X-Men* #1 (2001) / X-Treme X-Men 1 (2002)

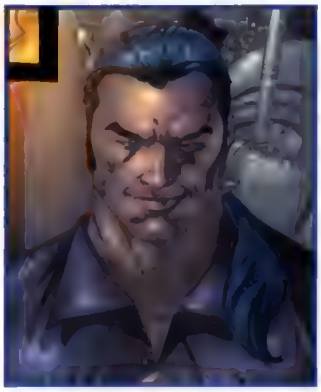
**Taille :** 1,90 m
**Poids :** 100 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Force, endurance et agilité exceptionnelles
• Expert dans le maniement de l'épée

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Vargas se considère comme le meilleur en matière d'évolution. C'est pourquoi il veut détruire les mutants qui, d'après lui, n'ont pas leur place sur notre planète. Lorsqu'il affronte le Fauve (Beast) et Psylocke, il tue cette dernière et blesse très grièvement le premier, ainsi que Gambit et Malicia (Rogue) par la suite. Lors d'un affrontement ultérieur, Malicia a le dessus sur Vargas. Malgré son envie de lui planter son épée dans le cœur, la mutante résiste à la tentation pour ne pas tomber aussi bas que son adversaire.



## VIPER

**Nom français :** VIPÈRE
**Véritable nom :** Inconnu
**Première apparition :** *Captain America* #110 (1969) / Strange Spécial Origines 184 (1985)

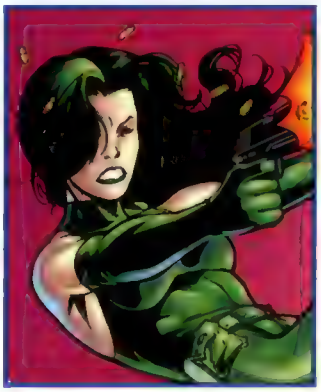
**Taille :** 1,73 m
**Poids :** 63 kg

**POUVOIRS/ARMES**

• Stratège brillante et rusée

INTELLIGENCE
FORCE
RAPIDITÉ
RÉSISTANCE
PROJECTION D'ÉNERGIE
APTITUDE AU COMBAT

Très tôt dans sa carrière, Vipère se hisse dans les hautes sphères de l'espionnage international. Recrutée par l'organisation terroriste Hydra, elle ne tarde pas à prendre le contrôle de leurs opérations à New York. Plus tard, elle crée sa propre organisation et se fait vite un nom dans les milieux du crime, de l'espionnage et du terrorisme. Désireuse de se stabiliser, elle s'empare ensuite du trône de Madripoor, un lieu que hante souvent Wolverine, et dirige toutes les activités, légales ou illégales, de la petite île-nation du Sud-Est asiatique.



## PETE WISDOM

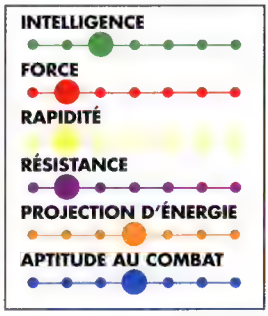
**Nom français :** PETER WISDOM
**Véritable nom :** Peter Winston Paul Wisdom
**Première apparition :** *Excalibur* #86 (1995) / Titans 207 (1996)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 71 kg

Agent de l'organisation gouvernementale britannique Black Air, un groupe chargé de mener l'enquête sur les phénomènes surnaturels, Pete Wisdom intègre Excalibur, l'équipe de mutants menée par Captain Britain. Durant cette période, il vit une courte mais intense passion amoureuse avec Shadowcat, qui finit par rompre à cause de leur grande différence d'âge. Peter quitte alors Excalibur et refait surface peu après en tant que mentor de la force de frappe mutante créée par Nathan Summers. Afin de laisser l'équipe trouver sa propre voie, il se fera passer pour mort.

### POUVOIRS/ARMES

- Ses doigts lancent des lames d'énergie thermique




## JOHN WRAITH

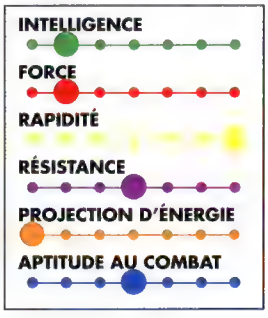
**Nom français :** JOHN WRAITH
**Véritable nom :** John Carlisle (sans doute un pseudonyme)
**Première apparition :** *Wolverine* #60 (1992) / Serval 26 (1994)

**Taille :** 1,86 m
**Poids :** 79 kg

Avant de devenir agent de l'Arme X (Weapon X), John Wraith était membre de Team X, une unité d'action secrète créée en partenariat avec la CIA. Quand la direction de l'Arme X ordonne l'exécution des membres du projet, Wraith reforme Team X. Sur une base secrète située sur une île, l'unité d'action découvre qu'un certain Aldo Ferro leur a implanté de faux souvenirs. Ce dernier trouve la mort dans le combat qui s'ensuit. Quant à John Wraith, après son refus de réintégrer le nouveau programme Arme X, il est assassiné par Dents de Sabre (Sabretooth) sur ordre du Directeur (Director).

### POUVOIRS/ARMES

- Peut se téléporter instantanément d'un endroit à un autre




## X-MAN

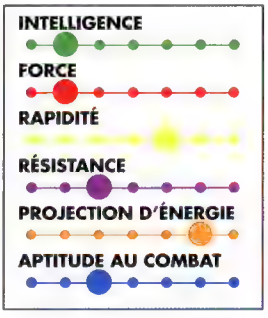
**Nom français :** X-MAN
**Véritable nom :** Nate Grey
**Première apparition :** *X-Man* #1 (1995) / Cable 13 (1996)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 77 kg

Dans un continuum temporel parallèle dirigé par Apocalypse, Sinistre (Mr. Sinister) crée Nate Grey à partir du matériel génétique de Cyclope (Cyclops) et Jean Grey. Après avoir réussi à s'enfuir, X-Man rejoint la réalité des X-Men, où il devient une sorte de shaman mutant des temps modernes, dont la seule raison d'être est de soigner, de guider et d'aimer les autres sans restriction. Pour protéger la planète, X-Man affronte la menace de Terres parallèles dispersées le long d'une spirale qui se déploie d'une extrémité à l'autre de la réalité, et il finit par se sacrifier pour éviter à l'humanité d'être détruite par l'un de ces mondes parallèles.

### POUVOIRS/ARMES

- Immense pouvoir psionique
- Puissant télépathe
- Peut projeter sa forme astrale à travers le monde
- Crée des illusions



**Nom français :** MARIKO YASHIDA
**Véritable nom :** Mariko Yashida
**Première apparition :** *X-Men* #118 (1979) / X-Men : L'Intégrale 1979 (2003)

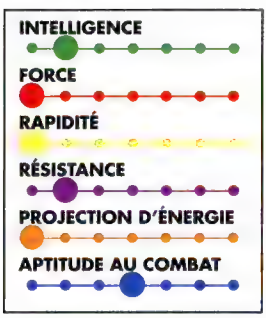
**Taille :** 1,52 m
**Poids :** 45 kg

MARIKO YASHIDA

Lady Mariko Yashida tombe amoureuse de Wolverine pendant le séjour qu'il fait au Japon et vient s'installer à New York pour un temps. Déchirée entre sa passion pour Wolverine et sa loyauté envers sa famille, elle finit par choisir la voie du devoir et repart au pays du Soleil-Levant. Les deux amants restent séparés pendant des années avant de se retrouver et de fonder une famille avec leur fille adoptive Amiko. Mais le rêve se brise quand Mariko tente de libérer une fois pour toutes son clan familial de l'emprise de la pègre japonaise. Empoisonnée par le yakusa, Mariko souffre le martyr et supplie son amant d'utiliser ses griffes pour mettre un terme à son agonie. Malgré son chagrin, Wolverine accède à sa requête.

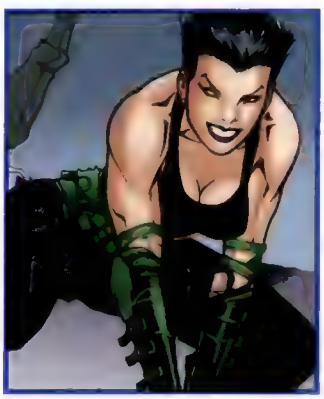
**POUVOIRS/ARMES**

- Excellente combattante au corps à corps




**Nom français :** YUKIO
**Véritable nom :** Yukio (nom complet inconnu)
**Première apparition :** *Wolverine* #1 (1982) / Album RCM 1 (1984)

**Taille :** 1,75 m
**Poids :** 59 kg

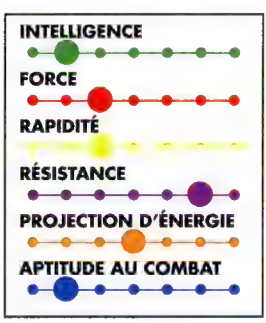


YUKIO

La tueuse à gages Yukio tombe amoureuse de Wolverine, qu'elle est chargée d'exécuter pendant son séjour au Japon. Comprenant que le cœur du mutant appartient à Mariko Yoshida, Yukio se résigne à n'entretenir avec lui que des relations amicales. Quand Wolverine lui confie sa fille adoptive Amiko, Yukio jure de l'élever comme sa propre enfant, mais elle ne peut empêcher Lady Deathstrike et Omega Red d'enlever la fillette ; elle sort de l'affrontement paralysée à vie. Incapable de supporter son infirmité, Yukio supplie Wolverine de l'achever, mais le mutant ne peut se résoudre à accéder à sa requête.

**POUVOIRS/ARMES**

- Téléportation
- Facteur autoguérisseur




**Nom français :** ZÉRO
**Véritable nom :** A.D.A.M. Unit-Zero
**Première apparition :** *New Mutants* #86 (1990) / Titans 146 (1991)

**Taille :** 1,83 m
**Poids :** 90 kg

ZERO

L'androïde Zéro a été créé dans le futur post-apocalyptique d'où vient Nathan Summers afin de maintenir la paix dans un monde fragile. Mais la programmation de Zéro est sabotée par Stryfe, qui le force à intégrer son équipe de mutants terroristes. Plus tard, Zéro est attaqué par des robots préprogrammés par Stryfe avant sa mort pour effacer toute trace de sa présence au XX$^{e}$ siècle. Mais au moment où il va être détruit dans l'explosion de l'une des bases de Stryfe, Zéro ressent soudain des émotions humaines sous l'effet d'un programme latent créé par Stryfe.

Il a fallu quarante ans, des milliers d'aventures, des centaines de personnages, de réalités – connues ou alternatives – pour faire des X-Men ce qu'ils sont… ou plutôt ce qu'ils étaient.

Pour clarifier la situation et rendre cette merveilleuse et complexe histoire accessible à une nouvelle génération de lecteurs, il fallait complètement la revisiter. Il ne s'agissait bien sûr pas de remplacer les X-Men, mais de les réinventer et de raconter de nouvelles aventures, libérées du poids du riche passé de ces magnifiques héros.

Il était temps de porter un regard neuf sur les X-Men, d'écouter de nouvelles voix, de repenser sans idées préconçues ces quelque trois cents personnages si exceptionnels, qui avaient réussi à passionner les lecteurs pendant tant d'années.

Et c'est ainsi que Bill Jemas, le président de Marvel, Joe Quesada, son rédacteur en chef, le scénariste Mark Millar et le dessinateur Adam Kubert ont créé *Ultimate X-Men*, une série-culte qui recentre les personnages sur leurs racines tout en les réinventant.

Ce sont les hommes de demain, les *Homo Superior*. Le Professeur Charles Xavier a fait de ses étudiants un corps d'élite prêt à défendre la coexistence pacifique entre les hommes et les mutants. Après Marvel Girl et Cyclope, le Professeur X a recruté Tornade, une jeune voleuse de voitures qui manipule les éléments ; le Fauve, un solitaire à l'intelligence exceptionnelle et au corps d'athlète ; Colossus, un géant d'acier qu'il a tiré des griffes de la mafia russe ; et enfin Iceberg, un adolescent fugueur, terrifié par ses pouvoirs.

Et n'oublions pas Magnéto. À l'origine, le Maître du Magnétisme et le Professeur X ont œuvré ensemble à la construction d'un sanctuaire pour les mutants en Terre Sauvage. Mais leurs idéaux ont rapidement divergé. Si le Professeur X était plus fidèle que jamais à son rêve de paix entre mutants et humains, Magnéto,

lui, jugeait que les mutants devaient prendre le pouvoir. Par la force si nécessaire. Une opposition idéologique qui s'exprima dans un combat au cours duquel Magnéto transperça la moelle épinière de Xavier avec un morceau de métal, condamnant le Professeur X au fauteuil roulant.

Demeuré seul en Terre Sauvage, Magnéto n'a pas tardé à y jeter les bases de son organisation terroriste, la Confrérie des Mutants, dans le but d'abattre les X-Men de Xavier, bien sûr, mais aussi d'éliminer la race humaine. Et les premiers à répondre à l'appel furent la Sorcière Rouge, Vif-Argent, le Crapaud, le Colosse, le Cerveau… et Wolverine.

Fruit des expériences du mystérieux programme Arme X, Wolverine est un tueur. Magnéto le charge d'assassiner le Professeur X. Pour cela, le dangereux mutant infiltre les X-Men. Mais durant son séjour parmi eux, quelque chose change en lui. Il se laisse gagner par le rêve de paix de Xavier. Il y croit. Il veut qu'il se réalise. En outre, il est très attiré par la belle Marvel Girl. Alors, à défaut d'embrasser l'élue de son cœur, il embrasse la cause de Xavier.

Récemment créée, l'École pour Jeunes Surdoués de Xavier accueille en son sein les mutants qui sont à la recherche d'un endroit où ils pourront vivre en toute sécurité, mais aussi apprendre à contrôler leurs pouvoirs. Ils partagent tous le rêve de Xavier, un rêve qui ne deviendra réalité que si le principe de l'égalité est respecté.

Bien sûr, les personnages d'*Ultimate X-Men* ont un peu changé, mais les humains, eux, sont restés fidèles à eux-mêmes. Leur haine des mutants atteint même des proportions telles que la survie de la population mutante est menacée. Celle-ci est l'objet de toutes les violences parce que, plus que jamais, les humains redoutent les merveilleux pouvoirs dont elle a hérité à la naissance. Pour la plupart des humains, un bon mutant est un mutant mort.

Mais espérons avec le Professeur Xavier et ses *Ultimate X-Men* que les hommes de demain réussiront à leur faire entendre raison.

# LECTURES ESSENTIELLES

**Ultimate X-Men Vol. 1:** The Tomorrow People

**Ultimate X-Men Vol. 2:** Return to Weapon X

**Ultimate X-Men Vol. 3:** World Tour

**Ultimate X-Men Vol. 4:** Hellfire & Brimstone

**Ultimate X-Men Vol. 5:** Ultimate War

**Ultimate X-Men Vol. 1** Hardcover

**Ultimate X-Men Vol. 2** Hardcover

**New X-Men Vol. 1:** E Is for Extinction

**New X-Men Vol. 2:** Imperial

**New X-Men Vol. 3:** New Worlds

**New X-Men Vol. 4:** Riot at Xavier's

**New X-Men Vol. 1** Hardcover

**Uncanny X-Men Vol. 1:** Hope

**Uncanny X-Men Vol. 2:** Dominant Species

**X-Treme X-Men Vol. 1**

**X-Treme X-Men Vol. 2:** Invasion

**X-Treme X-Men Vol. 3:** Schism

**X-Treme X-Men:** Savage Land

**Mekanix Vol. 1**

**X-Men:** Fall of the Mutants

**X-Men:** Inferno

**X-Men Legends Vol. 1:** Mutant Genesis

**X-Men Legends Vol. 2:** The Dark Phoenix Saga

**X-Men:** Mutant Massacre

**X-Men:** Phoenix Rising

**X-Men Visionaries:** Jim Lee

**X-Men:** X-Cutioner's Song

**X-Men:** X-Tinction Agenda

**The Origin of Generation X**

**Wolverine**

**Wolverine/Deadpool:** Weapon X

**Wolverine/Gambit:** Victims

**Wolverine Legends Vol. 1:** Wolverine/Hulk

**Wolverine Legends Vol. 2:** Meltdown

**Wolverine Legends Vol. 3:** Law of the Jungle

**Wolverine:** Origin

**Wolverine:** Weapon X

**Hulk Legends Vol. 1:** Hulk/Wolverine—6 Hours

**Weapon X Vol. 1:** The Draft

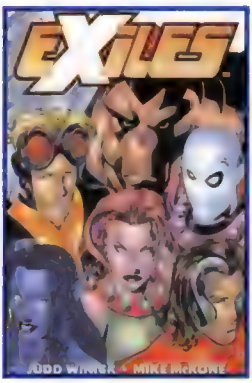
**X-Force Vol. 1:** New Beginnings

**X-Force Vol. 2:** The Final Chapter

**X-Force:** Famous, Mutant & Mortal Hardcover

**X-Statix Vol. 1:** Good Omens

**X-Statix Vol. 2**




**Exiles Vol. 1**

**Exiles Vol. 2:** A World Apart

**Exiles Vol. 3:** Out of Time

**Exiles Vol. 4:** Legacy

**Cable Vol. 1:** The Shining Path

**Cable Vol. 2:** The End

**Essential Wolverine Vol. 1**

**Essential Wolverine Vol. 2**

**Essential Wolverine Vol. 3**

**Essential X-Men Vol. 1**

**Essential X-Men Vol. 2**

**Essential X-Men Vol. 3**

**Essential X-Men Vol. 4**

**Essential Uncanny X-Men Vol. 1**

Abyss ..... 174, 175, 178, 219
**Acolytes** ..... 14, 52-61, 80, 204, 224
Adversary ..... 18, 209. 215
Agent Jackson ..... 146, 148
Agent X ..... 209
Agent Zero ..... 148
Ahab ..... 194, 209
**Alpha Flight** ..... 30, 62-71, 149, 150, 155, 156, 176, 208
Amiko ..... 210, 229
Amphibius ..... 124, 126
Anarchist ..... 179, 180, 181, 186, 187, 189
Angel ..... 157, 158
Angel Dust ..... 102, 104
Annalee ..... 105, 108
Ape ..... 108
Apocalypse ..... 8, 42, 98, 104, 130, 150, 193, 194, 211, 214, 218, 225, 228
Apocalypse's Horsemen ..... 8, 194
Araki ..... 131, 135
Arc ..... 134
Arcade ..... 195
Archangel ..... 8, 39, 100, 103, 194, 215, 216, 218, 227
Arclight ..... 100
Artie ..... 104, 105
Astra ..... 132, 137
Aurora ..... 30, 62, 149, 155
Avalanche ..... 80, 176
Banshee ..... 9, 24, 80, 174, 177, 197, 219, 226
Barbarus ..... 124, 126
Barnacle ..... 59
Basilisk ..... 161
Bastion ..... 44, 196, 201, 214, 216
Battering Ram ..... 190
Beak ..... 157, 158
Beast ..... 5, 6, 10, 14, 34, 37, 48, 81, 113, 115, 125, 134, 148, 152, 157, 158, 170, 202, 226, 227
Beautiful Dreamer ..... 108
Bedlam ..... 210
Beef ..... 96
Belasco ..... 120, 196, 221, 225
Belladona ..... 20, 210
Bevatron ..... 96
Bishop ..... 11, 130, 213, 218
Black Tom Cassidy ..... 9, 27, 39, 177, 197
Blackthorn ..... 137
Blaquesmith ..... 211
Blimp ..... 137
Blink ..... 82- 84
Blob ..... 73, 81
Blockbuster ..... 101
Bloke ..... 190
Blowhard ..... 108
Bonebreaker ..... 121, 123
Box ..... 69, 70
Brainchild ..... 99, 124, 125
Brood ..... 49, 130, 198
**Brotherhood of Evil Mutants** ..... 35, 72-81, 92, 106, 119, 153, 201, 202, 219
Caliban ..... 103, 104, 194
Callisto ..... 103, 106, 151, 178
Cannonball ..... 12, 24, 80, 112, 113, 115, 174, 211
Captain Britain ..... 34, 195, 199, 211, 220, 222, 228
Cargill, Johanna ..... 52, 55
Catseye ..... 94, 95
Cell ..... 102, 105
Cerise ..... 131
Ch'od ..... 143-145
Chamber ..... 13, 24,
Changeling ..... 48
Cheney, Lila ..... 211
Chrome ..... 55
Coach ..... 182, 187, 189
Cole, Macon & Reese ..... 122, 224
Collins, Rusty ..... 54, 224
Colossus ..... 14, 100, 107, 120, 145, 196, 202, 222
Commando ..... 137
Cooper, Val ..... 155, 211
Corsair ..... 143-145
Cortez, Anne Marie ..... 55, 56
Cortez, Fabian ..... 52-58
Creed, Graydon ..... 212
Cybelle ..... 109
Cyber ..... 212, 214
Cyclops ..... 5, 6, 13, 15, 16, 21-23, 25, 38, 42, 47, 51, 54, 55, 58, 98, 115, 134, 135, 144, 157-159, 170, 193, 207, 211, 214, 224, 228
Cypher ..... 112, 118, 120
DaCosta, Emmanuel ..... 91, 117
Darkstar ..... 174, 175
Dazzler ..... 17, 26, 28, 99
Dead Girl ..... 179, 180, 181
Deathbird ..... 128-130, 133, 145, 194
Decay ..... 56
Delgado, Harry ..... 56
Delphos ..... 132, 134, 136
Destiny ..... 34, 37, 44, 80, 223
Diamond Lil ..... 69
Director ..... 146-148, 150, 153, 154, 156, 228
Dr. Windsor ..... 156
Domino ..... 200
Doop ..... 179, 187
Dummy ..... 157, 161
Dust ..... 48
Earthmover ..... 69
Earthquake ..... 132, 138
Electric Eve ..... 102, 105, 107
Electron ..... 138
Empath ..... 94, 95, 114
Emplate ..... 13, 212, 222, 226
Equilibrius ..... 126
Erg ..... 109
Ernst ..... 161

**Exiles** ..... 82-89
Exodus ..... 52, 53, 56, 80
Fader ..... 138
Fang ..... 132, 134
Fantomex ..... 175, 213
Feral ..... 174, 178
Fever Pitch ..... 174, 175
Fitzroy, Trevor ..... 11, 94, 95, 213
Flashfire ..... 132, 135, 136
Flex ..... 70, 71, 176
Forge ..... 18, 209
Freeman, Spike ..... 182, 183, 185-187, 189
Frost, Emma ..... 5-7, 19, 24, 38, ..... 91, 94, 95, 120, ..... 157, 159, 176, ..... 178, 207, 213, 226
G-Type ..... 131, 135
Gambit ..... 20, 36, 58, 98, ..... 195, 210, 227
Gamesmaster ..... 24, 213
Gargouille ..... 59
Gateway ..... 48, 121
Gaza ..... 124, 126
Genesis ..... 212, 214
Ghazikanian, Annie ..... 23, 158, 159
Ghazikanian, Carter ..... 23, 158, 159
Gin Genie ..... 190
Gladiator ..... 132, 133, 136
Glob Herman ..... 157, 159, 161
Goblin Queen ..... 16, 214, 221
Grey, Jean ..... 5-7, 16, 21, 22, 30, ..... 33, 42, 46, 48, 51, ..... 54, 55, 73, 92, 98, ..... 115, 129, 132, 144, ..... 157, 170, 178, 193, ..... 203, 207, 211, 213, ..... 214, 224, 228
Guardian ..... 62, 63, 65-68, 149, 150
Gyrich, Henry Peter ..... 18, 196, 201, 214
Hardball ..... 138
Harpoon ..... 8, 97, 100
Haven ..... 215
Havok ..... 15, 23, 31, 98, 99, ..... 144, 154, 158, 218
Healer ..... 109
**Hellfire Club** ..... 12, 19, 37, 90-95, 113, ..... 117, 121, 201, 213
**Hellions** ..... 19, 94-96, 114, 178, 213
Hemingway ..... 109
Hepzibah ..... 143-145
High Evolutionary ..... 56, 151, 215
Hobgoblin ..... 139
Hodge, Cameron ..... 215
Hunter, Stevie ..... 216
Husk ..... 12, 13, 24, 226
Hussar ..... 132, 139
Iceman ..... 25, 31, 115, ..... 175, 207, 216
Impulse ..... 132, 139
Javitz ..... 59
Jeffries, Madison ..... 69, 156
Jetstream ..... 94, 95
Johansson, Martha ..... 159, 207
Jones, Charlotte ..... 216, 218
Joseph ..... 49, 54,
Jubilee ..... 24, 26, 226
Juggernaut ..... 27, 32, 160, 197
Ka-Zar ..... 125, 216
Kamal ..... 52, 59
Kane ..... 146, 150, 151
Karma ..... 112, 113, 223
Katu ..... 52, 57
Kelly, Senator Robert ..... 80, 81, 196, 201
Khan ..... 217
Kid Omega ..... 157, 159, 160
Kleinstocks ..... 57
Krakoa ..... 14, 41, 51, 217
La Nuit ..... 190
Lacuna ..... 180, 188
Lady Deathstrike ..... 122, 210, 221, 229
Lady Mastermind ..... 37, 217
Leash ..... 127
Leech ..... 104, 105
Legion ..... 80, 218, 223
Leland, Harry ..... 90, 92
Lifeguard ..... 37, 44, 49, 51, 217
Lilandra ..... 128-132, 134-136, ..... 143, 144, 163
Litterbug ..... 102, 106
Living Monolith ..... 23, 218
Lobo, Maximus ..... 27, 32, 33, 216, 218
Lockheed ..... 38, 49, 199
Longshot ..... 17, 28, 152
Lorelei ..... 127
Lupa ..... 124, 125
Lupo ..... 127
M ..... 174, 176, 212, 222, 226
MacTaggert, Moira ..... 9, 10, 44, 57, 119, ..... 176, 202, 209, 222
Maggot ..... 50
Magik ..... 14, 107, 112, 116, 120, ..... 196, 219, 221, 225
Magik II ..... 196, 219, 226
Magique ..... 139
Magma ..... 95, 114
Magneto ..... 10, 14, 17, 30, 31, ..... 33, 49, 50, 52-58, ..... 72-75, 77-79, 118, ..... 124, 125, 152, 178, ..... 203-206, 214, 218
Magnus ..... 82, 89
Malice ..... 31, 99
Manbot ..... 70
Manta ..... 140
**Marauders** ..... 8, 20, 31, 97-103, 105, ..... 106, 151, 153, 194
Marrina ..... 62, 70
Marrow ..... 151
Masque ..... 103, 106, 175, 178
Mastermind ..... 92, 217, 219
Mastermind II ..... 9, 195, 219
Maverick ..... 219
Meggan ..... 199, 211, 220
Mellencamp, Seamus ..... 52, 59
Meltdown ..... 24, 115
Mentor ..... 132, 140
Merryweather, Irene ..... 200
Mesmero ..... 31, 146, 151, 152

Milan ..... 59
Mimic ..... 50
Mimic (Exiles) ..... 82, 84
Mojo ..... 17, 28, 34, 200, 223, 224
Monstra ..... 140
Moonstar ..... 112, 116
**Morlocks** ..... 8, 20, 31, 36, 98-100, 102-111, 151, 175, 178, 194, 224
Morph ..... 82, 85, 87
Mr. Sinister ..... 16, 20, 97-100, 102, 151, 193, 214, 215, 228
Multiple Man ..... 176, 219
Murmur ..... 70, 71
Mysterious Fan Boy ..... 180, 181, 182, 188
Mystique ..... 9, 29, 35, 36, 73, 76, 80, 81, 119, 174, 176, 178, 202, 212, 219
N'astirh ..... 214, 215, 221
Neophyte ..... 52, 57
Neosaurus ..... 135
Neutron ..... 132, 140
**New Mutants** ..... 12, 24, 34, 38, 94, 95, 112-120, 211, 216, 218, 225
Nightcrawler ..... 29, 76, 100, 131, 199, 208, 219, 226
Nightside ..... 132, 141
No-Girl ..... 157, 162
Nocturne ..... 82, 86, 89
Northstar ..... 30, 62, 149
Nova, Cassandra ..... 19, 31, 33, 47, 52, 54, 75, 129, 131, 134-136, 157, 158, 160, 170, 203
O-Force ..... 185, 188
Ogun ..... 221
Omega Red ..... 57, 221, 229
Onslaught ..... 204
Oracle ..... 132, 134-136
Orator ..... 59
Orphan ..... 179-182, 184, 186-189
Penance ..... 222
Phalanx ..... 24, 130, 204, 215, 224, 226
Phantazia ..... 80
Phat ..... 179, 183, 186, 187
Pierce, Donald ..... 12, 90, 91, 92, 116, 117, 121, 122, 200
Piper (Morlocks) ..... 110
Piper (Savage Land Mutates) ..... 127
Plague ..... 110, 194
Plazm ..... 191
Plutonia ..... 133, 136
Polaris ..... 23, 31, 99, 125, 152, 217
Post ..... 81
Postman ..... 102, 106
Pretty Boy ..... 121, 123, 224
Prism ..... 101
Professor X ..... 5, 6, 8-17, 19, 21, 24, 25, 27, 29-34, 36-38, 41-44, 46-48, 50, 51, 54, 55, 58, 73, 75, 81, 92, 98, 112, 113, 115-119, 129, 130, 132, 157, 159, 160, 163, 170, 174, 176, 178, 179, 182, 185, 192, 196, 202-204, 206, 209, 210, 213, 218, 223
Projector ..... 59
Proteus ..... 202, 222
Psylocke ..... 26, 34, 44, 224, 227
Puck ..... 62, 64
Pyro ..... 50, 81, 201
Quicksilver ..... 31, 72, 75, 77, 78, 81
Radian ..... 157, 159, 162
Radius ..... 70, 176
Rasputin, Mikhael ..... 14, 107
Raza ..... 143-145
**Reavers** ..... 48, 92, 121-123, 200
Redneck ..... 157, 159, 162
Rem-Ram ..... 58
Reyes, Cecilia ..... 50, 216
Rictor ..... 177
Riptide ..... 97, 100
Rogue ..... 20, 26, 34-36, 58, 76, 99, 227
Roma ..... 199, 209, 222
Roulette ..... 94, 96
Sabra ..... 177
Sabretooth ..... 24, 97, 146, 148, 149, 153, 155, 210, 212, 219, 221, 228
Sack ..... 110
Sage ..... 37, 91, 125, 217
Saint Anna ..... 189
Sasquatch ..... 62, 65
Sasquatch (Exiles) ..... 87
Sauron ..... 146, 154
**Savage Land Mutates** ..... 99, 124-127
Scaleface ..... 110
Scalphunter ..... 97, 101
Scanner ..... 52, 58
Scarlet Witch ..... 72, 75, 77, 78
Scintilla ..... 141
Scrambler ..... 101
Selene ..... 90, 91, 93, 114, 117, 213
Sentinels ..... 19, 31, 44, 51, 52, 54, 75, 92, 93, 102, 104-106, 121, 196, 201, 203, 205, 213, 214, 216
Senyaka ..... 58
Shadow King ..... 20, 33, 223
Shadowcat ..... 38, 49, 80, 100, 104, 120, 152, 199, 216, 221, 228
Shaman ..... 62, 63, 66, 69, 71, 208
Shatter ..... 102, 107
Shatterstar ..... 106, 223
Shaw, Sebastian ..... 37, 90-93, 201, 205, 217, 220
Shaw, Shinobi ..... 91, 93, 113
**Shi'ar** ..... 49, 51, 52, 128-134, 143-145, 163, 169, 203
**Shi'ar Imperial Guard** ..... 47, 128-142, 144, 203
Sikorsky ..... 143, 145

Silver Samurai ..... 223
Siryn ..... 9, 174, 177, 197
Skids ..... 54, 224
Skin ..... 224
Skullbuster ..... 123
Skullbuster II ..... 121, 123
Slick ..... 157, 160
Slipstream ..... 37, 44, 49, 51
Sluk ..... 180, 191
Smasher ..... 132, 136, 141
Smoke ..... 191
Snowbird ..... 62, 66, 67
Spike ..... 180, 189
Spiral ..... 113,ß 224
Spoor ..... 59
Squid-Boy ..... 159, 160
Squorm ..... 141
Stacy X ..... 39, 225, 227
Starbolt ..... 132, 142
**Starjammers** ..... 128-131, 135, 143-145
Static ..... 59
Stepford Cuckoos ..... 136, 157-160
Storm ..... 18, 20, 26, 37, 40, 41, 99, 103, 125, 217
Stryfe ..... 150, 177, 225, 229
Stryker, William ..... 206
Stuff ..... 136
Sublime, John ..... 159, 160, 200, 207
Succubus ..... 191
Summers, Nathan ..... 12, 16, 42, 51, 57, 80, 81, 106, 112, 115, 117, 150, 177, 193, 196, 200, 210, 211, 214, 220, 225, 228, 229
Summers, Rachel ..... 51, 199, 209
Sunder ..... 111
Sunfire ..... 43, 155, 178
Sunfire (Exiles) ..... 87
Sunpyre ..... 178
Sunspot ..... 91, 93, 112, 117
Supreme Pontiff ..... 39, 225
S'ym ..... 120, 221, 225
Synch ..... 226
Szardos, Margali ..... 29, 196, 219, 226
Talisman ..... 66, 71
Tar Baby ..... 111
Tarot ..... 94, 96
Tattoo ..... 157, 159, 160, 162
Thornn ..... 175, 178
Thunderbird ..... 51, 178
Thunderbird (Exiles) ..... 82, 86, 89
Thunderbird II ..... 44
Tilby, Trish ..... 10, 226
Timebroker ..... 83, 85-89
Titan ..... 132, 142
Toad ..... 72, 79, 80, 154
Tommy ..... 111
Trader ..... 102, 107
U-Go Girl ..... 181-188
**Ultimate X-Men** ..... 230-233
Unus ..... 73, 81, 176
Unuscione, Carmella ..... 52, 59
Vanisher ..... 39, 115, 227
Vargas ..... 34, 37, 44, 227
Venus Dee Milo ..... 179, 185
Vertigo ..... 97, 99
Vessel ..... 111
Vindaloo ..... 52, 59
Vindicator ..... 63, 64, 66-68, 122
Viper ..... 221, 223, 227
Vivisector ..... 179, 183, 186, 187
Voght, Amelia ..... 54
Von Roehm, Friedrich ..... 93
Warlock ..... 112, 118, 120, 204, 225
Warpath ..... 94, 178
Warstar ..... 132, 142
Washout ..... 146, 156
**Weapon X** ..... 46, 50, 105, 115, 146-156, 210, 219, 228
Weapon X (Exiles) ..... 88, 89
Webwing ..... 142
Wendigo ..... 149, 208
Wild Child ..... 146, 149, 155
Windshear ..... 71
Wisdom, Pete ..... 115, 228
Wolfsbane ..... 112, 118-120, 202
Wolverine ..... 5, 6, 22, 26, 38, 45, 46, 48, 62, 63, 68, 69, 75, 122, 135, 146-150, 153, 194, 195, 208, 210, 212, 214, 219, 221, 223, 227, 229
Wraith, John ..... 219, 228
**Xavier Institute** ..... 19, 22, 23, 27, 30, 47, 98, 119, 120, 136, 157-163, 196, 202, 203, 207, 216, 224
**Xavier Mansion** ..... 18, 46, 47, 49, 73, 97, 116, 163-173
**X-Corporation** ..... 24, 43, 48, 117, 129, 174-178, 200, 207, 213
X-Man ..... 193, 228
**X-Men** ..... 5-52, 54-58, 62, 63, 72, 73, 75, 76, 79,81, 92, 93, 98-100, 102-105, 112, 115, 116, 120-122, 124, 125, 128-136, 144, 151, 152, 154, 157, 163, 170, 172, 176-179, 193-196, 198, 200, 201, 203-207, 209, 211,213, 214, 216-222, 224-228
Xorn ..... 47, 134, 135, 200, 207
**X-Statix** ..... 179-191
Yashida, Mariko ..... 210, 223, 229
Yukio ..... 210, 221, 229
Zaladane ..... 99, 125
Zeitgeist ..... 189
Zero ..... 229

# NIVEAU DE PUISSANCE

## FORCE

*Capacité à soulever*

**1** Faible : ne porte pas l'équivalent de son poids
**2** Normal : capable de soulever l'équivalent de son poids
**3** Maximum humain : capable de soulever le double de son poids
**4** Surhumain : de 360 kg à 25 tonnes
**5** Surhumain : de 25 à 75 tonnes
**6** Surhumain : de 75 à 100 tonnes
**7** Incalculable : plus de 100 tonnes

## INTELLIGENCE

*Capacité à réfléchir et à traiter l'information*

**1** Lent/Diminué
**2** Normal
**3** Instruit
**4** Surdoué
**5** Génial
**6** Super-génial
**7** Omniscient

## PROJECTION D'ÉNERGIE

*Capacité à envoyer de l'énergie*

**1** Nul
**2** Par contact uniquement
**3** Courte portée, temps limité, un seul type d'énergie
**4** Moyenne portée, temps moyen, un seul type d'énergie
**5** Longue portée, longtemps, un seul type d'énergie
**6** Capable de projeter de multiples formes d'énergie
**7** Capable de projeter quasiment toutes formes d'énergie

## APTITUDE AU COMBAT

*Au corps à corps*

**1** Médiocre
**2** Normal
**3** Un peu entraîné
**4** Combattant expérimenté
**5** Maîtrise une forme de combat
**6** Maîtrise plusieurs formes de combat
**7** Maîtrise toutes formes de combat

## RÉSISTANCE

*Capacité à résister ou à récupérer d'une blessure*

**1** Faible
**2** Normal
**3** Supérieur
**4** Régénérateur
**5** Résiste aux balles
**6** Surhumain
**7** Virtuellement indestructible

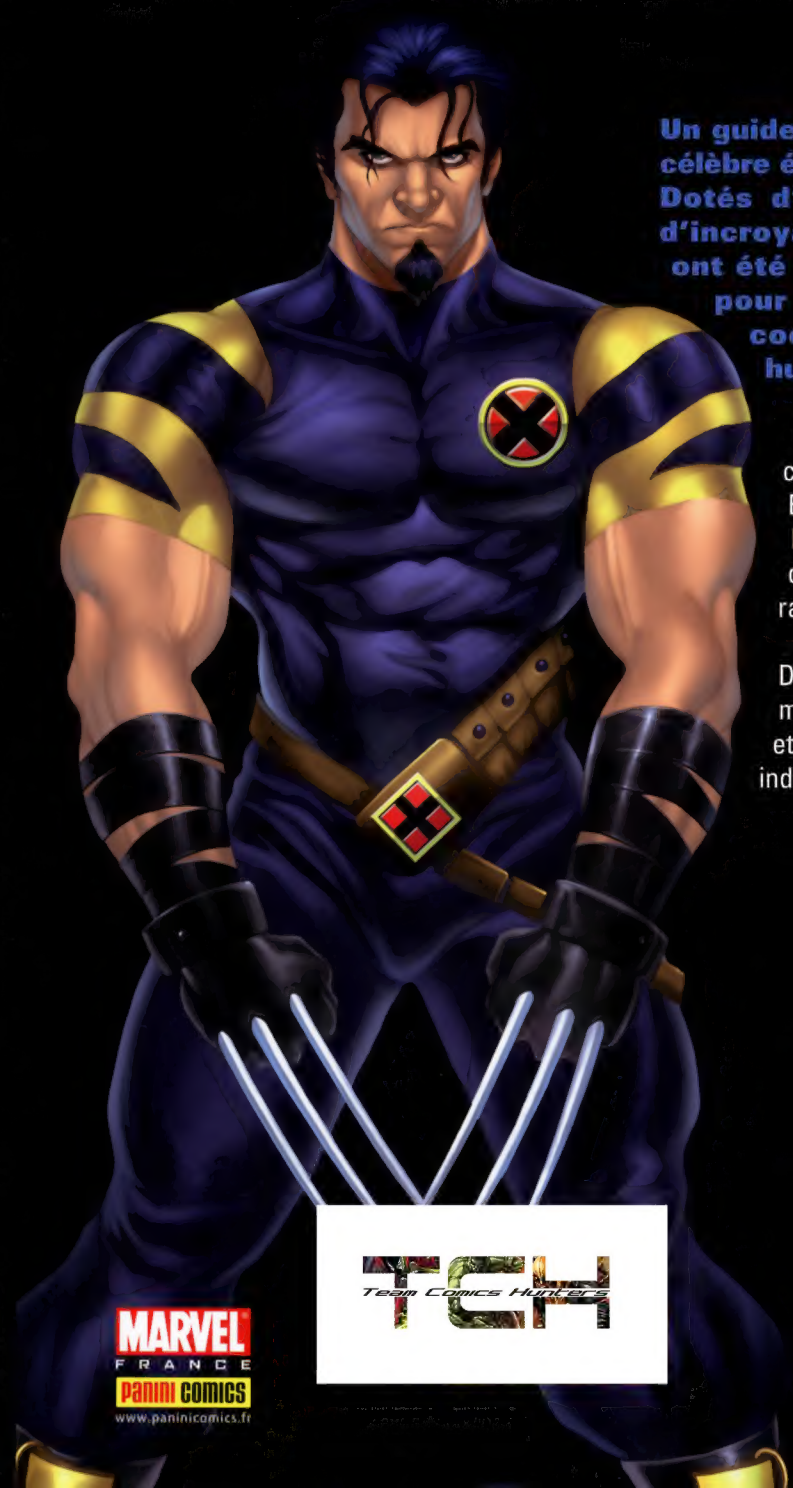
## RAPIDITÉ

*Capacité à se déplacer en courant ou en volant*

**1** Inférieur à la normale
**2** Normal
**3** Surhumain : maximum 1000 km/h
**4** Vitesse du son : Mach 1
**5** Supersonique : Mach 2 jusqu'à la vitesse orbitale
**6** Vitesse de la lumière : 300 000 km/s
**7** Vitesse de distorsion : supérieur à la vitesse de la lumière

# L'ouvrage de référence des

# X-Men



**Un guide complet consacré à la plus célèbre équipe de mutants du monde. Dotés d'un gène qui leur confère d'incroyables pouvoirs, les X-Men ont été réunis par le Professeur X pour mener à bien son rêve de coexistence pacifique entre humains et mutants.**

Depuis plus de vingt ans, *X-Men* caracole en tête des ventes de comics. En portant à l'écran les héros de papier, le film à succès *X-Men* et sa suite, *X2*, ont propulsé les mutants de Marvel au rang de phénomène populaire mondial.

Découvrez leurs secrets, leurs origines mystérieuses, leurs plus grands combats et leurs drames personnels dans cette indispensable mine d'informations.

TCH
Team Comics Hunters

MARVEL
FRANCE
PANINI COMICS
www.paninicomics.fr